12/98

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

+2 CD-ROMS

8,90 DM

Exklusiv-Demo Wargasm

Bonus-CD Bonus-

Demos: Rent-A-Hero, Dark Secrets of Africa
Videos: Half-Life, Populous, Heretic 2, Turok 2, Trespasser, Fallout
GameStar-TV

Populous 3

Demo, Video und 10-Seiten-Megatest: Bullfrogs 3D-Echtzeitstrategie bringt Spielwitz pur

Half-Life

Unreal-Konkurrent bietet heiße 3D-Action und coole Puzzles

Upgrade oder neuer PC:

So kommen Sie Weihnachten günstig zum Spiele-Geschoß

Auf der 1. CD:

Top-Demos:
Age of Empires – Rise of Rome
Populous 3
Wargasm

Bonus-CD:

Video-Specials:
Half-Life, Trespasser, Turok 2, Heretic 2, Populous, Fallout
18 Tools & Utilities
37 Grafikkarten-Treiber
13 Sondkarten-Treiber
Levels zu Unreal & StarCraft





4 Top-Demos

Populous 3 Packende Echtzeit, spannende Strategie, tolle 3D-Grafik

Age of Empires – Rise of Rome Die Demo zu Microsofts hochklassiger Missions-CD

Wargasm Actionreiche 3D-Echtzeitstrategie mit Mitten-drin-Garantie

Racing Sim 2 Testen Sie die ultrarealistische Formel-1-Rennsimulation

Report: Kripo jagt Raubkopierer ★ Previews: Diablo 2, Baldur's Gate ★ Tests: Caesar 3, Anno 1602 Addon

GameStart!

Vor fünf Ausgaben kürten wir **Unreal** zur neuen Action-Referenz. Doch die Anführer in diesem Genre wechseln schneller als italienische Regierungsoberhäupter: Das brandneue **Half-Life** ist technisch gleich gut, bringt aber dank spritziger Einfälle und gut verpackter Puzzles noch mehr Spielwitz.

Auch die Strategie-Liebhaber unter Ihnen haben Grund zur Freude. **Populous 3** fesselt Aufbau-Fans mit feschen 3D-Erdkugeln, toll designten Levels, angenehm steigender Schwierigkeitsstufe und einem Wuselfaktor, den es bei den Götterspielen lange nicht mehr gegeben hat. Da läßt sich fast verschmerzen, daß sich aufgrund interner Probleme SirTechs **Jagged Alliance 2** doch nochmal verzögern wird.

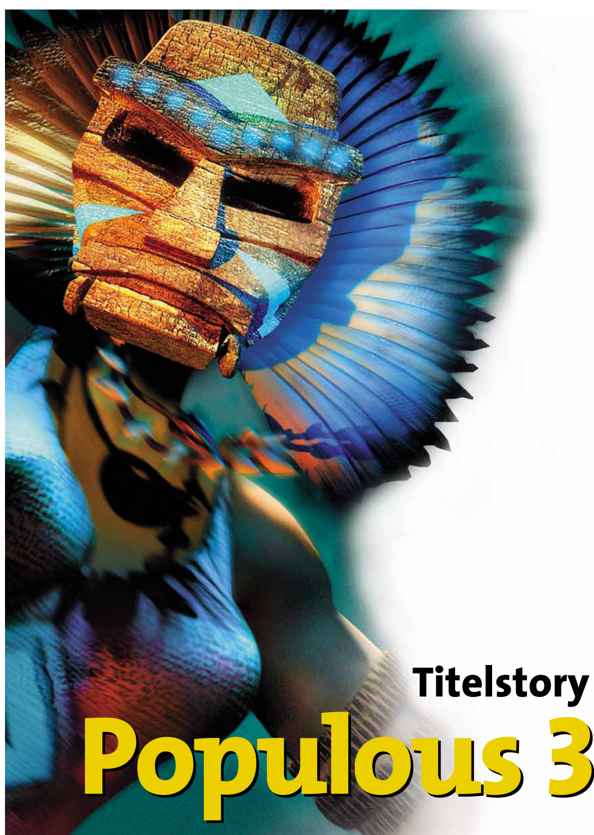
Der Hardware-Schwerpunkt dieser Ausgabe richtet sich an alle, die trotz unserer Tuning-Tips im letzten Heft einsehen mußten, daß ihr Rechner geschwindigkeitsmäßig demnächst bei der Post anfangen könnte. Schon jetzt geben wir Ihnen alle Infos, um selbst zu entscheiden: Soll es Weihnachten ein neuer PC sein, oder heißt die Lösung Upgraden? Konkrete Kaufempfehlungen runden den Ratgeber ab.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



12/98



84 Welten schaffen und zerstören: In Bullfrogs Populous 3: The Beginning besiedeln und erobern Sie lebendige 3D-Planeten, erlernen starke Zauberformeln und führen eine Schamanin zu göttlicher Macht. Der dritte Teil der legendären Reihe bietet mehr strategischen Tiefgang und prachtvollere Grafik als jemals zuvor.



Aktuell

Tests

Tests

Tips & Tricks

Hardware

Rubriken

Diablo 2

28 Schöner, größer, aufregender – Diablo 2 soll seinen eigenen Vorgänger noch deutlich übertreffen.

Half-Life

100 Heiße 3D-Gefechte in einer dramatischen Story: Die neue Action-Referenz heißt Half-Life.

European Air War

172 European Air War liefert sich eine heftige Luftschlacht mit dem MS Combat Flight Simulator.

1. CD: Exklusiv-Demo Wargasm

Plus viele weitere Demos: Populous 3, Age of Empires: Rise of Rome, Abe's Exoddus, Delta Force, Dethkarz, Caesar 3, F1 Racing Simulation ...

Bonus-CD:

Videos: Half-Life, Populous 3, Trespasser, Turok 2 ...
Treiber: 50 aktuelle Grafik- und Sound-Treiber ...

Gerüchte, Szene



Andy Hollis: Der neue Produzent von Wing Commander 6.

Wing Commander

Origin hat einen neuen Produzenten für Wing Commander: Andy Hollis. Der Schöpfer von Flugsimulations-Klassikern wie Gunship 2000 und F-15 sowie der Longbow-Serie kümmert sich mit sofortiger Wirkung um die kultige Welt-all-Saga. In welche Richtung sich die Vorzeigeserie künftig entwickeln wird – die Verpflichtung von Hollis könnte Anzeichen für mehr Simulations-Elemente sein – wollte uns der künftige Chef über Terraner und Kilrathi noch nicht verraten. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet Origin derzeit am offiziellen Spiel zum Wing Commander-Film.

Star Trek-Lizenz bei Activision

Activision greift nach den Sternen: Der Hersteller aus Kalifornien hat sich für zehn Jahre die Rechte an Star Trek gesichert. Der Deal umfaßt alle Serien und sämtliche Filme. Das erste Spiel wird auf dem kommenden Next Generation-Film Insurrection basieren; Details dazu gibt's allerdings noch nicht. Alle Spiele, die bei anderen Firmen in der Pipeline stecken, werden dort fertiggestellt. Unter anderem sind das Klingon Academy und New Worlds (Interplay), sowie Birth of the Federation (Microprose).
Erstes interessantes Detail: In einer Presseerklärung heißt es ausdrücklich, Activision erhalte »weltweit exklusive Rechte an allen neuen Star Trek-Serien« – welche neue Serie damit gemeint sein könnte, darüber schweigen sich die Beteiligten aus. Zweites interessantes Detail: Activision vertreibt seit kurzem in großen Teilen der Welt – allerdings nicht in den USA oder Deutschland – die Programme von LucasArts und hält somit dort die beiden wichtigsten Sciencefiction-Serien in einer Hand.



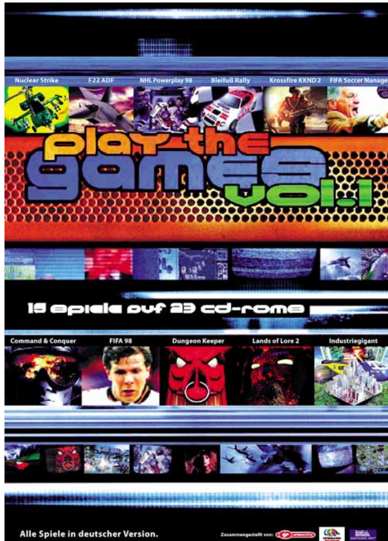
Klingon Academy: Interplay darf die Raumschiffs-Simulation noch fertigstellen.

John Carmack darf nicht mehr spielen

John Carmack darf nicht mehr spielen. Zumindest muß der Vater der Quake 2-Engine und kluge Kopf hinter id Software angeblich in Las Vegas die Finger von den Blackjack-Karten lassen. In einem der Casinos hatten ihm (nachdem er umgerechnet knapp 60.000 Mark gewonnen hatte) ein paar dunkel gekleidete Herren der Verwaltung freundlich auf die Schulter geklopft. Seitdem muß Carmack sein Glück woanders suchen.

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

Bitmap Brothers: Die englischen Pixel-Brüder programmieren für GT Interactive derzeit am Echtzeit-Strategiespiel Z 2. *** **Dwango:** Der amerikanische Vorreiter in Sachen Internet-Spiele schließt wegen zu niedriger Mitgliederzahlen seine Pforten. *** **Bioware:** Ausgerechnet die Macher des schwergewichtigen Rollenspiels Baldur's Gate programmieren im Auftrag von Shiny das leichtgewichtige Actionspiel MDK 2. *** **Online:** Microsofts Spieledienst trägt einen neuen Namen. Statt Internet Gaming Zone heißt er MSN Gaming Zone, die Web-Adresse (www.zone.com) bleibt gleich. *** **LucasArts:** Der offizielle deutsche Titel des kommenden Indy-Spiels lautet Indiana Jones und der Turm von Babel. *** **Psygnosis:** Der britische Hersteller hat die Unreal-Engine lizenziert und bastelt an einem 3D-Actionspiel namens Hired Guns. In dem Programm steuern Sie einen Trupp aus einem Waffenspezialisten, einem Späher, einem Sanitäter sowie einer Computerhackerin. *** **Firaxis:** Sid Meiers Strategiefirma hat ihren Publishing-Vertrag mit Electronic Arts um weitere zwei Spiele verlängert. *** **Topware:** Die Mannheimer Spielefirma veröffentlicht im Frühjahr '99 ein 3D-Actionspiel mit dem Titel Devastator. *** **Deer Avenger:** Unter diesem Titel entwickelt Simon & Schuster eine Parodie auf Jagdspiele. Als schießwütiger Hirsch sollen Sie Waidmänner mit Rufen wie »Freibier« oder »Ich bin nackt und hab' ne Pizza« vor Ihre Flinte locken. *** **Luftwaffe Commander:** SSI werkelt an einer actionlastigen Flugsimulation, in der Sie ausschließlich in deutschen Jagdmaschinen der 30er und 40er Jahre kämpfen. *** **Mankind:** Dieses Internet-Spiel mit (theoretisch) unbegrenzter Teilnehmerzahl soll an eine Mischung aus Homeworld und Master of Orion 2 erinnern. Potentielle Eroberer starten ab November '98 – vorerst kostenlos – von der Web-Seite www.mankind.net ins All.


Schachtel des Streits: Aus der Mega-Compilation Best of Games wird Play the Games.

Aus Best of Games wird Play the Games

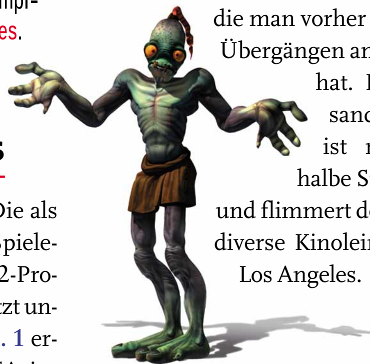
Streit um Spiele-Compilations: Die als Best of Games angekündigte Spiele-Compilation (von uns mit einer 92-Prozent-Wertung hochgelobt) wird jetzt unter dem Titel Play the Games Vol. 1 erscheinen. Laut Topware hatte EA im Rahmen von Lizenzverhandlungen über die Gold Games 3 (an der sich EA ursprünglich beteiligen wollte) vertrauliche Informationen, etwa Preisgestaltung und Erscheinungstermin, erhalten und diese Kenntnisse vertragswidrig genutzt. EA wies die Vorwürfe als nicht haltbar zurück. Durch ein erstes Gerichtsurteil wurde EA untersagt, die Sammlung unter dem Titel Best of Games zu veröffentlichen – deshalb die Umbenennung.

Unreal 2

Die Fortsetzung des 3D-Actionhits Unreal wird nicht vom Hersteller des ersten Teils und Eigentümer der Grafikengine, Epic Megagames, sondern von Legend Entertainment entwickelt. Eine ungewöhnliche Entscheidung – schließlich gilt Legend in der Brache als Spezialist für Adventures. Immerhin besitzen die Legend-Leute bereits mehr Erfahrung mit der Unreal-Technik als jede andere Drittfirma. Sie hatten sich schon früh entschlossen, die Engine für einen eigenen 3D-Action-Strategiemix namens Wheel of Time zu lizenzieren. Allerdings will Epic die komplette Entwicklung von Unreal 2 überwachen. »Wir schauen schon genau hin, was Legend macht und schicken auch einen eigenen Produzenten hin«, drückt es der Vize-Präsident von Epic, Mark Rein, aus.

Abe-Award?

»And the winner is...« – Abe? Die Spielefirma Oddworld Inhabitians hat die Zwischensequenzen des kommenden Oddworld: Abe's Exoddus für einen Academy Award in der Kategorie Animierter Kurzfilm eingereicht – damit mischt zum erstenmal ein Computerspiel bei den Oscars mit. Vorgelegt wurden die Videosequenzen des Spieles, die man vorher mit neuen Übergängen angereichert hat. Der eingesandte Beitrag ist rund eine halbe Stunde lang und flimmert derzeit über diverse Kinoleinwände in Los Angeles.



Prey

Paul Schuytema, Chef-Designer des mit viel Spannung erwarteten 3D-Actionspiels Prey, hat 3D Realms verlassen. Über die Gründe wollten weder Schuytema noch sein ehemaliger Arbeitgeber nähere Details verlauten lassen. Ursprünglich war Tom Hall, einer der Gründungsmitglieder von id Software, für Prey verantwortlich. Hall verließ das Projekt allerdings nach kurzer Zeit, um Ion Storm mit aufzubauen. Durch den erneuten Fortgang verschiebt sich der Veröffentlichungstermin des Actionsspiels angeblich in Richtung Ende 2000.

Crack konkurs

Crack dot Com, die Firma von Dave Taylor, meldet Konkurs an. Grund: Publisher hätten nach den schlechten Verkäufen von Battlezone und Uprising nicht in sein ähnliches 3D-Strategiespiel Golgotha investieren wollen. Taylor stellt den Source-Code der 3D-Engine, sämtliche 2.000 Texturen sowie alle Sound-Dateien auf www.crack.com zum Download bereit.

Frage des Monats

In Ausgabe 11/98 fragten wir:
»Wie soll GameStar TV weitergehen?«

Ergebnis: Akte X liegt schwer im Trend. Ein gutes Drittel der Umfrage-Teilnehmer will die GameStar-Redaktion auf die Jagd nach mysteriösen Aliens schicken.

Akte X:	36%
Raumschiff GameStar:	29%
News-Sendung:	22%
Star Trek:	13%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 11/98.

Laras Töchter

Busenmäßig ist angesichts der perfektionierten Oberkörper-Strukturen von Lara Croft anscheinend nicht mehr viel zu gewinnen. Also konzentrieren sich die Grafiker von Psygnosis' Action-Adventure Drakan auf die Langbeinigkeit der Schwertschwing-Heldin Rynn. Die in GameStar 10/98 zu besichtigenden Screenshot-Proportionen erschüttern jeweils meinen Glauben an das anatomisch Machbare – oder steht die Grazie gar auf Stelzen?



Früher, als die Spielehelden-Hauptrollen bevorzugt mit schlichten Mackern wie dir und mir besetzt wurden, hielt sich die Aufregung ums äußere Erscheinungsbild noch in Grenzen: Mit Sonnenbrille und ärmellosem Tuch bekleidet galt Duke Nukem beinahe schon als »overdressed«. Seit Lara Croft die Hitlisten raufgeturnt ist, sieht die Spielewelt freilich ganz anders aus – den Styling-Auswüchsen scheinen keine Grenzen gesetzt. Mein aktueller Alptraum: Irgendwo in einer Ecke der Entwicklungsabteilung sitzt ein einsamer Leveldesigner, während sich ein zehnköpfiges Expertenteam ausschließlich dem optimierten Zöpfchenwippen der Heldin widmet.

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Spiele News

Stoppt miese Sequels!

Nein, ich möchte mich nicht darüber beschweren, daß die Firmen nur noch Nachfolger rausbringen. Stimmt auch gar nicht – in unserer Preview-Updateliste führen knapp die Spiele ohne Sequel-Status. Was mich stört, ist die Zahl der Fortsetzungen von schmumpfigen Titeln, die keinen Menschen interessieren.

Ich brauche kein Lode Runner 2 oder Sentinel Returns, wenn diese in Sachen Spielspaß ähnlich antörned wirken wie Schlafzimmer mit geblümter Bauernmalerei-Tapete. Muß Bambi denn wirklich nochmal sterben in Deer Hunter 2? Wieso soll ich in Return Fire 2 das Feuer erwidern, oder bei Autobahn Raser 2 erneut von links nach rechts eiern? Es gibt für meinen Geschmack auch schon genug Myst-Jubiläumsversionen und Hugo-Umsetzungen auf dieser Welt. Ich befürchte schon jetzt ein Rainbow 7 samt Werbespruch »Noch mehr Taktikoptionen, die sich im Spiel nicht auswirken«.

Dabei gäbe es so viele Juwelen aus der Homecomputer-Ära, die absolut revivalwürdig wären. Welcher C64-Veteran wartet nicht auf ein echtes Pirates 2, um wieder wochenlang die Südsee zu durchkreuzen? Jeder zweite Ex-Amiga-Fan gäbe ohne zu Zögern seinen letzten Stahl-Sporthelm für Speedball 3. Da lob' ich mir die Designer von Baldur's Gate: Das Rollenspiel ist einerseits höchst schick, soll andereseits aber fest in der Tradition von Komplexitätswundern à la Pool of Radiance und Ultima 5 stehen. Merke: Auch moderne Spiele dürfen ruhig Langzeitmotivation bieten – und nicht nur Feature-Aufzählungen, die sowieso von der Bug-Liste überholt werden.

Jörg Langer
Chefredakteur



Dark Reign 2: Die neue 3D-Engine erlaubt aufwendige Wasserspiegelungen und vieles mehr.

Dark Reign 2

Das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** geht in die nächste Runde. Die Entwickler basteln derzeit an den letzten Details der neuen Grafikengine, während ein Trupp Designer gleichzeitig in einem einfachen 3D-Programm neue Ideen ausprobiert. Die Phase der eigentlichen Spielentwicklung soll in zwei bis drei Monaten starten. Deshalb steht noch nicht endgültig fest, ob Sie die Einheiten in **Dark Reign 2** aus der Ich-Perspektive werden steuern können. Außerdem kündigt der Hersteller an, voraussichtlich nicht auf Massenschlachten, sondern stark auf den gezielten Einsatz bestimmter Einheiten zu setzen.

Info: Activision, ✆ (089) 96 11 88 50

Die Siedler 3

Blue Bytes lang erwarteter Aufbau-Hit **Die Siedler 3** hat gerade die Beta-Testphase abgeschlossen und soll noch im November '99 in den Läden stehen. Derweil planen die Mülheimer schon die nächsten Schritte: Im 1. Quartal '99 steht Ihnen eine Missions-CD mit neuen Szenarios ins Haus. Für das 2. Quartal '99 kündigt Blue Byte eine Zusatz-CD an, die ein viertes Volk einführen wird.

Info: Blue Byte, ✆ (0208) 450 88 88

Earth 2150

Ein spannendes Szenario bietet das Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150:** Während Sie sich mit einer feindlichen Großmacht bekriegen, verläßt die Erde ihre Bahn und saust der Sonne entgegen. Während der Einsätze sollen Sie verfolgen können, wie Flüsse austrocknen und Meteorschauer die Landschaft verwüsten. Das Programm soll aufwendige Spezialeffekte in einer waschechten 3D-Engine bieten. Unter anderem gibt's Tag- und Nachtwechsel sowie simuliertes Wetter. Ähnlich wie im Vorgänger werden Sie einfachen Einheiten einen virtuellen General vor die Nase setzen können. Der schickt seine Männer dann selbständig in den Kampf. **Earth 2150** soll im Frühjahr '99 erscheinen.

Info: Topware, ✆ (0621) 480 50



Die Siedler 3: Im Frühsommer '99 erscheint per Addon ein viertes Volk auf der Karte.



Earth 2150: Begleitet von bombastischen Grafikeffekten bekriegen Sie Ihre Gegner.

T. A. Kingdoms

Cavedog bastelt fleißig an **Kingdoms**, dem Fantasy-Ableger des Echtzeit-Strategicals **Total Annihilation**, und geht dabei mit viel Detailverliebtheit zu Werke: Einheiten steigen mittels Erfahrungspunkten zu Veteranen auf und verändern dabei ihr Aussehen, NPC-Monster und Kreaturen streifen durch die Gegend, und Burgen können nicht nur attackiert, sondern auch belagert werden. Die vier verfeindeten Seiten sind nach den Elementen Feuer, Erde, Wasser und Luft gestaltet. **T. A. Kingdoms** soll im 1. Quartal '99 fertig sein.

Info: GT Interactive, ✆ (01805) 25 43 91



T. A. Kingdoms: Echtzeit-Schlachten mit vier Völkern.

Discworld Noir

GT Interactive entwickelt zur Zeit das Adventure **Discworld Noir.** Im Gegensatz zu den ersten beiden Scheibenwelt-Abenteuern setzen die Designer auf eine 3D-Umgebung, Renderoptik und düstere Film-Noir-Stimmung. Trotzdem wird Humor wieder eine tragende Rolle spielen, diesmal will man diverse Detektivfilme auf die Schippe nehmen. Als Erscheinungstermin peilt GT das 2. Quartal '99 an.



Discworld Noir: Lewton, der Held, ist seines Zeichens ein ausgefuchster Privatdetektiv.

Info: GT Interactive, ✆ (01805) 25 43 91



Piranha: Wing Commander auf dem Meer.

Piranha

Am futuristischen Actionspiel **Piranha** werkelt das Entwicklerteam Reakktor. Das Programm wird eine Art **Wing Commander** am Meeresgrund: Als junger UN-Offizier nehmen Sie es in Ihrem schwer bewaffneten Piranha-U-Boot mit einer fiesen Piratenorganisation auf. Das Spiel soll auf einer nagelneuen 3D-Grafkengine basieren und von farbigen Lichteffekten bis zu Schattenwürfen alle derzeit angesagten Features nutzen.

Info: Reakktor, www.reakktor.com

Gangsters

Die Gaunersimulation **Gangsters** erinnert an eine Art kriminelles **Theme Park.** Sie befehligen ein aufstrebendes Syndikat und versuchen, die Macht in der Stadt New Temperance zu übernehmen. Dazu planen Sie Überfälle, erpressen Schutzgelder und zeigen mißliebigen Konkurrenten, wer der Boß ist. Aufträge erteilen Sie rundenweise, ausgeführt werden sie in Echtzeit. Die 24 verschiedenen Anweisungen reichen vom harmlosen Auskundschaften unbekannter Stadtteile bis zum Sprengen von Gebäuden. **Gangsters** soll von der liebevoll animierten Metropole leben, in der sich ab Anfang Dezember '98 bis zu 2.000 unschuldige Bürger, 400 Spitzbuben und 100 FBI-Agenten tummeln.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24



Gangsters: Unbürokratische Stadtsanierung.

Rollcage

Rollcage will es noch wilder als andere Action-Rennspiele treiben: Ihr rasantes Vehikel protzt mit riesigen Reifen und kann mit dem Dach nach unten weiterfahren, falls es an einer steilen Wand umkippen sollte. Am Rande der Rennstrecke stehen zuweilen Häuser auf Säulen und krachen effektvoll zusammen, wenn Sie tragende Pfeiler umnieten. Auf den Kursen liegen neckische Extras verteilt, etwa eine wählerische Lenkrakete, die immer nur gezielt den augenblicklich Führenden trifft. **Rollcage** soll im März '99 erscheinen.

Info: Psygnosis, ✆ (069) 66 54 34 00



Rollcage: Rasante Rennen auf riesigen Reifen.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Unreal
2	[2]	StarCraft
3	[3]	Anno 1602
4	[4]	Commandos
5	[6]	Age of Empires
6	NEU	Need for Speed 3
7	[9]	Die Siedler 2
8	[7]	Diablo
9	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
10	NEU	Dune 2000
11	[11]	Frankreich 98
12	[8]	Tomb Raider 2
13	[12]	F1 Racing Simulation
14	[10]	Final Fantasy 7
15	[14]	Grand Theft Auto
16	[19]	Curse of Monkey Island
17	[17]	Wing Prophecy
18	[13]	Jedi Knight
19	[15]	Mech Commander
20	[20]	Might & Magic 6

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Black & White

Peter Molyneux' nächstes Götterspiel Black & White macht kräftige Fortschritte. Das Programm versetzt Sie in die Rolle eines mächtigen Zauberers, der sein Völkchen vor anderen Magiern beschützt oder deren Territorium erobert. Inzwischen sind weitere der gewaltigen Kreaturen fertig, die in der liebevoll gestalteten 3D-Welt dem Spieler helfen.



Black & White: Diese gewaltigen Biester sollen sich für Internet-Partien exportieren lassen.

Diese Biester – die Sie zunächst großziehen und aufpäppeln müssen, und die immer größer werden – sollen sich aus dem Programm exportieren lassen. Anschließend können Sie die Wesen beispielsweise in Internet-Partien gegen die Zöglinge anderer Spieler antreten lassen. Das schwarzweiße Treiben beginnt nach derzeitiger Planung Ende '99.

Info: Lionhead, www.lionhead.co.uk

Saga

Noch vor Weihnachten soll das Strategiespiel Saga erscheinen. Sieben mythisch-mittelalterliche Völker wie Wikinger, Trolle oder Zwerge tragen Echtzeitschlachten aus, können aber auch handeln und Bündnisse schließen. Saga verspricht, das Genre um eine Reihe neuer oder zumindest ungewöhnlicher Elemente zu bereichern: Jahreszeitenwechsel, Handel, Übernahme feindlicher Völker in den eigenen Clan, Enteraktionen bei Seeschlachten und mehr. Spielziel soll das Erwerben von Ehre sein, nicht nur die Vernichtung aller Gegner.



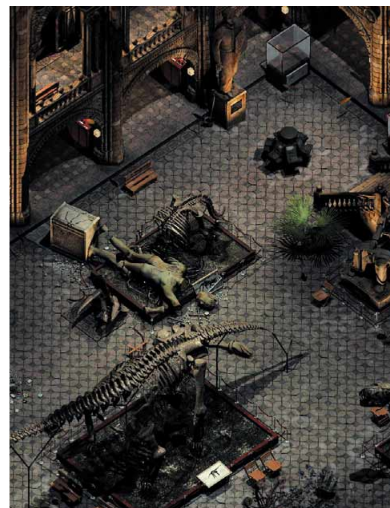
Saga: Die Figuren der sieben mystischen Völker sind relativ groß und schön animiert.

Info: Cryo, (05241) 953 539

Gorky 17

Topware Interactive plant neben Septerra Core ein weiteres Rollenspiel. Gorky 17 soll im Frühjahr '99 erscheinen und neben Adventure-Elementen rundenbasierte Kämpfe bieten. Die Geschichte: Im Jahr 2008 schickt die NATO drei Spezialisten nach Polen, um Gerüchten über russische Genexperimente nachzugehen. Vor Ort finden sie einen Laborkomplex und monströse Kreaturen unbekannter Herkunft. Die dreiköpfige Heldentruppe werden Sie aus isometrischer Perspektive durch aufwendig gerenderte Hintergrundbilder steuern.

Info: Topware, (0621) 480 50



Gorky 17: Die scrollenden Hintergründe des Rollenspiels sind wunderschön gerendert.

GameStar-Charts November Dezember

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	Valve	92%
2	NHL 99	Sportspiel	EA Sports	91%
3	Populous 3	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	88%
4	Nice 2	Rennspiel	Synetic	88%
5	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	DID	87%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's	86%
8	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	Pop Top	85%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra	84%
10	Caesar 3	Aufbau-Strategie	Impressions	83%
11	Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	83%
12	Shogo	3D-Action	Monolith	83%
13	Delta Force	Actionspiel	Novalogic	83%
14	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NovaLogic	83%
15	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	Ascaron	82%
16	Dethkarz	Action-Rennspiel	Beam Software	82%
17	Tiger Woods 99	Sportspiel	EA Sports	82%
18	Pro Pinball – Big Race USA	Flipper	Empire	81%
19	Wing Command. Secret Ops	Weltraumspiel	Origin	78%
20	Nightlong	Adventure	Team 17	74%

Die 20 besten PC-Spiele im November und Dezember. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 11/98 und 12/98.



System Shock 2: Die Waffen werden konfigurierbar sein.

System Shock 2

Das Action-Rollenspiel System Shock 2 soll nicht wie der ruhmreiche Vorgänger nur auf einer einzigen Raumstation spielen. Statt dessen müssen Sie sich durch mehrere verlassene Raumschiffe und -stationen kämpfen. Jeder Schießprügel soll weitgehend konfigurierbar sein, sich mit Zusatzmodulen ausstatten lassen und sogar variable Munitionsarten schlucken – mit entsprechend unterschiedlichen Wirkungen. Außerdem kann es passieren, daß Sie defekte Waffen wieder reparieren müssen; nach derzeitigem Stand gegen Jahresende '99.

Info: EA, www.ea.com

Jagged Alliance 2

Das Erscheinen von Jagged Alliance 2 verschiebt sich. Ursprünglich sollte das heiß erwartete Söldner-Strategiespiel noch im Oktober veröffentlicht werden, unsere Vorabtest-Version (siehe letzte Ausgabe) war sehr weit fortgeschritten. Die Entwickler haben sich aber entschlossen, vor allem die strategische KI, mit der vom Computergegner langfristige Entscheidungen getroffen werden, weiter zu optimieren. Wahrscheinlich tragen aber auch interne Probleme (vor kurzem schlossen SirTech ihr New Yorker Büro) zu der Verzögerung bei. Jagged Alliance 2 kommt nach derzeitigem Stand im 1. Quartal '99 gleichzeitig in einer englischen und deutschen Fassung auf den Markt.

Info: Topware, Tel. (0621) 480 50



Jagged Alliance 2: Entgegen aller Planung erscheint der Taktik-Hit erst nächstes Frühjahr.

StarCraft: Brood War

Blizzards erstes offizielles StarCraft-Add-on, Brood War, ist gerade in die Beta-Testphase gegangen. Via Battlenet haben wir in den neuen Schlachten mitgekämpft. Neben zwei frischen Einheiten pro Rasse bietet die Missions-CD drei Kampagnen mit insgesamt 24 Szenarios sowie 100 Multiplayer-Karten, neue Terrains und Zwischensequenzen. Der Brutkrieg soll noch vor Weihnachten ausbrechen.



Brood War: Drei neue terranische Valkyrie-Jäger helfen den Protoss gegen die Zerg.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Metal Fatigue

Im kommenden 3D-Echtzeit-Strategiespiel Metal Fatigue können Sie auf dreigeteilten Schlachtfeldern kämpfen. Die Gefechte sollen nicht nur auf den gewohnten Planetenoberflächen, sondern gleichzeitig in deren Orbit sowie unterirdisch ablaufen. In allen drei Ebenen lassen sich Gebäude errichten und Truppen produzieren. Mech-artige Kampfkolosse basteln Sie aus vorgefertigten Bauteilen zusammen, um für jede taktische Situation den passenden Roboter zu haben. Das dreigeteilte Strategietreiben startet voraussichtlich im 2. Quartal '99.

Info: Psygnosis, ☎ (069) 66 54 34 00



Metal Fatigue: Echtzeit-Strategie auf drei Ebenen: Weltall, Boden, Untergrund.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Need for Speed 3
2	[1]	Bundesliga Manager 98
3	NEU	Dune 2000
4	[2]	Commandos
5	NEU	Anstoss Gold
6	NEU	Colin McRae Ralley
7	NEU	Racing Simulation 2
8	[3]	Anno 1602
9	NEU	NHL 99
10	[7]	X-Files: The Game
11	[4]	Knights & Merchants
12	NEU	Grand Prix Legends
13	[8]	Frankreich 98
14	[6]	Unreal
15	[10]	Autobahn Raser
16	[-]	Comanche 3.0
17	[-]	Die Siedler 2 Gold Edition
18	[18]	Age of Empires
19	[19]	Tomb Raider 2
20	[11]	Tomb Raider Director's Cut

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Yarg

Im deutschen Rennspiel Yarg flitzen Sie ab Frühling '99 weder mit Motorrädern noch Bikes um die schnellste Rundenzeit, sondern sitzen in sehr viel beweglicheren Tripods. Diese auf drei Kugeln gelagerten Vehikel treibt ein Induktionsfeld innerhalb der Fahrbahn an. Für besonders waghalsige Manöver läßt sich der Stromfluß unterbrechen, und Sie segeln zu versteckten Abkürzungen.



Yarg: Fröhlich brettern Sie auf dem Hawaii-Kurs durch die atemberaubende Flora.

Technik News

Fehler im System

Manchmal machen sich auch Redakteure Gedanken um ihre Zukunft und überlegen sich, was sie tun würden, wenn sie nicht täten, was sie tun. Mir fällt da spontan der Beruf des Fehlermeldungs-Designers ein. Ich bin mir sicher, Microsoft beschäftigt mindestens einen kreativen Geist, der die Mängel des Systems in wohlfeile Worte faßt. Wie sonst kämen solche wundervollen Gebilde wie der beliebte »unerwartete Fehler« zustande, mit dessen Auftreten man häufiger und gar nicht so unerwartet rechnen darf. Oder wie wär's mit dem »Ausnahmefehler« und seiner Steigerung, dem »schweren Ausnahmefehler«? So oft diese Meldung uns auch den Computeralltag vermiesen mag, man hat durch die kunstvolle Formulierung stets den Eindruck, eine Ausnahmeerscheinung zu sein (oder zumindest einen Ausnahme-PC zu besitzen). Daß auch die Wortakrobaten in Seattle nicht immer mit der Flut an Fehlern Schritt halten können, beweisen Meldungen, die darauf hindeuten, daß der Fehler Nummer 1234 aufgetreten sei, für den keine Fehlermeldung existiere. Aber wir können sicher sein, das nächste Servicepack wird sie nachliefern. Und vielleicht wird irgendwann die Fehlermeldung noch vor dem eigentlichen Bug existieren. Stellenangebote als Error-Erfinder bitte zu meinen Händen.

Mick Schnelle
Redakteur

AMD-K7

Intel-Konkurrent AMD gab erstmals Details zum neuen K7-Prozessor bekannt. Der von Grund auf neugestaltete Chip soll ab dem 2. Quartal '99 mit Taktraten oberhalb von 500 Megahertz erhältlich sein. AMDs vom Vorgänger K6 her bekannte 3Dnow-Technologie soll auch im K7 für gute Multimedia-Fähigkeiten sorgen. Die neue CPU ist mit 128 KByte Level-1-Cache ausgerüstet und soll hervorragende Fließkomma-Leistung aufweisen – dieser Bereich war bisher die Achillesferse der AMD-Prozessoren. Mit dem neuen Chip verläßt die Firma den Markt der Sockel-7-Rechner und forciert als Alternative zu Intels Slot-1-Technologie eine eigene Variante namens Slot A. Diese beiden Architekturen werden nicht miteinander kompatibel sein, was spezielle Mainboards für jeden Prozessortyp nötig macht.

Info: AMD, ☏ (089) 45 05 30

Force Feedback von Logitech

Die Maus-Spezialisten von Logitech erweitern ihre Joystick-Reihe Wingman. Der neue Wingman Interceptor soll vor allem Freunde von Flugsimulationen ansprechen und bietet nicht weniger als neun programmierbare Feuerknöpfe, drei Cooliehats, den obligatorischen Schieberegler und einen Schnellfeuer-Button. Der Stick soll sich mit der beiliegenden Wingman-Profiler-Software problemlos konfigurieren lassen und noch im November '98 zum Preis von 129 Mark in die Geschäfte kommen.

Auch Logitech hat die Force-Feedback-Technik I-Force von Immersion lizenziert. Im neuen Formula Force Lenkrad soll sie für »good vibrations« sorgen. Pedale gehören selbstverständlich zum Lieferumfang, einen Schalthebel suchen Sie allerdings vergebens: Den Gang wechseln Sie wie in Formel-1-Boliden per Schaltwippe. Für etwa 300 Mark können Sie das Gerät erwerben.

Info: Logitech, ☏ (069) 92 03 21 65



Der Wingman Interceptor protzt mit gleich drei 8-Wege-Cooliehats.

Neue 3D Brillen



Visio IT-338: Schwacher 3D-Effekt.

Fast gleichzeitig bringen zwei Hersteller ihre 3D-Brillen auf den Markt. Das Modell VRJoy der Firma VRStandard (339 Mark) zeigt stereoskopische Bilder problemlos; für Spiele sind allerdings spezielle Patches notwendig. Die Visio IT-338 von Ideatech (169 Mark) bietet nur einen schwachen 3D-Effekt, da lediglich zwei Bilder horizontal versetzt erscheinen. Die ärgerlichste Schwäche beider Brillen ist der überaus geringe Tragekomfort: Bereits nach wenigen Minuten werden sie sehr unbequem.

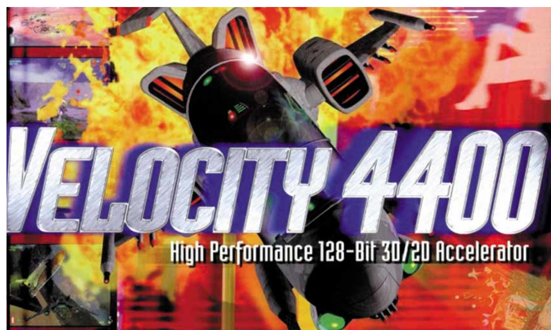
Info: VRStandard, www.vrstandard.com
Ideatech, www.hkideatech.com

MS Precision Pro teurer

Der Precision Pro Joystick, Microsofts Nachfolger zum beliebten Sidewinder 3D, geht im Einzelhandel zu Preisen zwischen 120 und 150 Mark über die Ladentheke. In unserem Einkaufsführer Hardware war der Stick jedoch bis jetzt in der Preisklasse bis 100 Mark gelistet, da Microsoft uns gegenüber wiederholt knapp 100 Mark als empfohlenen Verkaufspreis genannt hatte. Da dies offenkundig nicht den Tatsachen entspricht, stufen wir das Gerät ab dieser Ausgabe in die höhere Liga ein. Und weil dort strengere Kriterien angelegt werden als bei den billigeren Steuerknüppeln, werten wir den Precision Pro gleichzeitig von der Note 1,7 auf 1,9 ab.

Info: Microsoft, ☏ (01805) 67 22 55

Technik News



Die Velocity 4400: Schnelle TNT-Karte zu einem fairen Preis.

STB Velocity 4400

Auch die Firma STB hat ein auf nVidias RIVA-TNT-Chip basierendes 2D/3D-Board im Programm: Die Velocity 4400. Diese 16-MByte-Grafikkarte unterstützt Direct 3D sowie OpenGL. Das Ramdac ist mit 250 Mhz getaktet; die maximale Auflösung liegt bei 1600x1200 Pixeln mit 32 Bit Farbtiefe. Die Velocity soll in Deutschland im Bundle mit der Vollversion des farbenfrohen 3D-Krachers Forsaken für unter 400 Mark verkauft werden.

Info: STB, www.stb.com

Formula Sprint

Thrustmaster, bisher eher spezialisiert auf teures Edel-Zubehör, denkt auch an Rennspiel-Fans mit schmalem Geldbeutel. Das Formula Sprint ist eine mit zusätzlichen Pedalen aufgewertete Variante des (nicht mehr erhältlichen) Lenkrads Grand Prix 1. Es soll für günstige 130 Mark erhältlich sein.

Info: Thrustmaster, ✆ (08161) 87 10 93

Neue Browser-Versionen

Microsoft hat bereits die zweite Beta der Version 5 des Web-Browers Internet Explorer vorgestellt. Das Programm unterstützt eine Reihe neuer Technologien, die über kurz oder lang zu Standards werden könnten: SML, XML und vor allem Dynamic HTML. Ab Mitte November soll auf der Microsoft-Webseite eine Version zum öffentlichen Test bereitstehen. Die endgültige Fassung wird jedoch erst im nächsten Jahr ausgeliefert werden. Eine neue Version vonNetscapes Navigator ist bereits seit kurzem auf der Homepage der Firma abrufbar. Der Navigator 4.5 soll vor allem über verbesserte Suchfunktionen verfügen.

Info: Microsoft, www.microsoft.com
Netscape, www.home.netscape.com

PCI-Klangzuwachs

Terratec bietet neben der ISA-Karte Base 1 nun auch eine PCI-Soundkarte für unter 100 Mark an. Die Base 2 PCI macht neben dem integrierten Wavetable auch Raumklang hörbar. Zum Paket gehören unter anderem eine Light-Version des Sequenzerprogramms Cubasis AV und eine Software zur Internet-Telefonie. In der gleichen Liga spielt die Sonicstorm Pro des Multimedia-Herstellers Videologic. Herzstück des Boards ist der bewährte Maestor-2E-Chip; ein Wavetable-Synthesizer ist ebenfalls enthalten. Die Karte soll etwa 130 Mark kosten.



Die Base 2 PCI und die Sonicstorm sind günstige Allround-Soundkarten.

Info: Terratec, ✆ (02157) 817 90
Info: Videologic, www.videologic.com

FX Racing Wheel

Interacts Mini-Lenkrad Ultra Racer gibt es jetzt unter dem Namen FX Racing Wheel auch mit Force Feedback. Das extravagante Steuergerät eignet sich besonders für Rennspiele und lag bei einem Probespielchen gut in der Hand. Allerdings ist der Vibrations-Effekt nicht sehr stark. Der Verkaufspreis beträgt knapp 100 Mark.

Info: Interact, ✆ (04287) 12 51 13



Matrox Marvel G200: Semiprofessionelle Komplettlösung für die heimatliche Videobearbeitung.

Matrox Marvel G200

Die G200-Familie des kanadischen Grafikkarten-Spezialisten Matrox bekommt Nachwuchs: Die Marvel G200 vereint die 2D- und 3D-Qualitäten der Mystique G200 mit der Fähigkeit zur MPEG-Videodigitalisierung. Zum Lieferumfang gehört alles, was für eine halbprofessionelle Videobearbeitung benötigt wird, darunter die Avid Cinema Software. Der Preis soll bei 649 Mark liegen.

Info: Matrox, ✆ (089) 614 47 40

Digital-Stick von Trust

Der holländische Zubehör-Hersteller Trust bringt im November seinen ersten digital-optischen Joystick auf den Markt. Der Predator Digital 3D soll der Sidewinder-Reihe von Microsoft Konkurrenz machen und bietet für knapp 70 Mark acht Feuertasten, einen Coolie-Hat, eine Schubkontrolle und einen drehbaren Griff.

Info: Trust, www.trust.com



Der zur Zeit preiswerteste digitale Joystick: Predator Digital 3D.

Das nächste 3D-Jahrtausend

Quake 3 Arena

Mit Grafik vom Feinsten und ausgefuchsten Algorithmen für heiße Mehrspieler-Partien will id Software den 3D-Thron zurückerobern.

Die Altmeister der 3D-Action schlagen zurück. Mit **Quake 3 Arena** will id Software die technische Meßlatte im Genre ein weiteres Stückchen nach oben verschieben. Spezialeffekte wie Transparenz oder realistische Schatten sollen für die angekündigte 3D-Wunder-Engine nichts besonderes mehr sein. Für Aha-Effekte könnten sogenannte »Curved surfaces« sorgen, dank derer sich Wände künftig natürlich gerundet darstellen lassen – vorausgesetzt, im Rechner steckt eine schnelle Beschleunigerkarte à la Voodoo 2. Besonderen Aufwand wollen die Entwickler auch mit den Animationen treiben. Erstmals plant id Software den Einsatz moderner Motion-Capturing-Techniken. Die Gegner sollen nicht nur detaillierter werden, sondern auch eine große Menge an Bewegungsmustern beherrschen. Die kampflustigen Geschöpfe basieren wie in **Half-Life** auf einer Skeletal-



Direkt aus der Engine: Die Figuren sollen zwar im fertigen Spiel ähnlich perfekt aussehen, der sonnenbebrillte Glatzkopf ist allerdings nur ein Platzhalter zum Testen.



Perfekte Rundungen statt eckiger Kurven: »Curved surfaces« sorgen für natürliche Gemäuer.

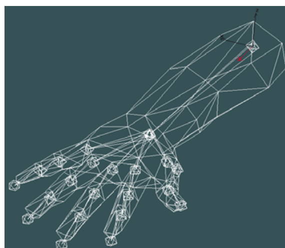
Gewaltige Rohre lassen den Level wie aus einer anderen Welt erscheinen.



Animation-Technik, außerdem lassen sich an den Figuren durchsichtige Texturen und Lichtquellen anbringen.

Arena für Solisten?

Derzeit ist nicht endgültig geklärt, wie **Quake 3** sich im Solomodus spielen wird. In einer ersten Presseerklärung ließ id Software verlauten, mit **Arena** wolle man sich ganz auf Netzwerk-Sessions konzentrieren. Doch nach aktuellem Stand dürfen Sie sich in Multiplayer-Arenen gegen computergesteuerte Gegner austoben. Für die nötige Motivation soll sorgen, daß Sie erst gegen einfache Kontrahenten Punkte sammeln müssen, um dann gegen richtig fiese Oberbosse antreten zu können. Die Texaner versprechen derzeit Computer-Oppenenten, deren Verhalten sich nicht von menschlichem unterscheiden läßt. Stolze Worte – die Monsterhorden bisheriger id-Spiele agierten nur knapp über Kanonenfutter-Niveau.

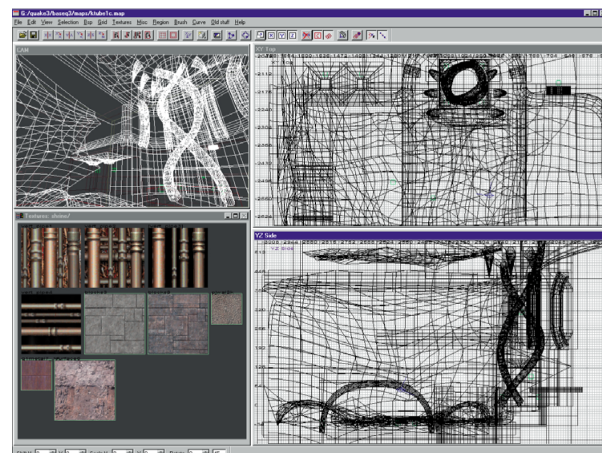




Sogar die Finger der Spielfiguren sollen sich bis ins Detail realistisch bewegen lassen.

Multiplayer total

Quake 3 soll vor allem in Sachen Multiplayer überzeugen. Das gilt nicht nur für Grafiken oder Spielmodi; die Entwickler wollen dem Internet-Lag an den Kragen. Auch bei schlechter Anbindung ans Netz der Netze soll das Programm flüssiger laufen als alles dagewesene. Bislang werden bei 3D-Actionspielen noch alle Positionsdaten für jeden einzelnen Animationsschritt von einem zentralen Server über die Leitungen des Internet auf den Monitor des Spielers geschickt. Selbst wenn es an nur einer Stelle klemmt, ruckelt das Spiel – bei **Unreal** & Co. ist das tödlich. Künftig muß den Rechnern nur mitgeteilt werden, welche Animation bei welcher Koordinate abläuft. Der PC stellt die kompletten Bewegungsmuster dann aus einem Cache ohne Zeitverlust dar. **Arena** soll diese Animationen in gewaltiger Anzahl bereitstellen; kurze Zeit war sogar angedacht, das Programm nur auf DVD zu veröffentlichen. PS



Das Drahtgitter-Gewirr im Editor zeigt, daß die Levels deutlich mehr Polygone bieten als die aktueller Konkurrenzprogramme.

Quake 3 Arena

Genre: 3D-Action Termin: III '99 Hersteller: id Software

Peter Steinlechner: »Im Internet und auf Netzwerken wird Quake 3 Arena dank der gewaltigen Grafik sicher abräumen. Den echten Solomodus werde ich allerdings vermissen – aber dafür gibt's dann Lizenznehmer, die mit der 3D-Engine packende Abenteuer basteln.«

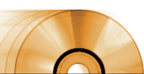
Im Kampf gegen die Saat des Bösen



Turok 2
Seeds of Evil



Demnächst schickt Acclaim seinen Action-Indianer wieder auf einen Streifzug durch atemberaubende Levels.



Auf CD: Video-Special

Ein Redakteur auf dem Kriegspfad: Da trudelt auf einer unscheinbaren Silberscheibe eine frühe Beta-Version von **Turok 2: Seeds of Evil** ein, und prompt verbringt der zuständige Schreiberling (nur gelegentlich aufgehalten von Bugs) die nächsten Stunden als martialische Rothaut Turok in den ersten fertigen Levels. Was Acclaim mit seinem Beitrag zum 3D-Actiongenre vorhat, kann sich bereits jetzt sehen lassen. Die originellen Dinosaurier des ersten Teils wurden zwar größtenteils durch Standard-Aliens ersetzt – aber die überzeugen dank perfekter Animationen und origineller Aufmachung. Für das große Finale planen die Entwickler übrigens etwas ganz besonderes: Dann sollen Sie auf dem Rücken eines riesigen, schwer bewaffneten Dinosauriers dem Endgegner entgegenstampfen.



In den Außenlevels frieren Sie per Energieschlag ein Monster vorübergehend ein.

Eingedeutschte Rothaut

Die Story setzt die Jagd nach der Megawaffe Chronoceptor des ersten Teils fort. Der



Handlung soll eine deutlich größere Rolle zukommen als im Vorgänger, regelmäßig erzählen Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine, warum Sie überhaupt durch die Levels stürmen. Immer wieder trifft der Cyber-Indianer auf eine blauhätige Außerirdische namens Adon, die ihm mit Hinweisen zu Gegnern weiterhilft. Auch während der sechs enorm großen Levels in pulsierenden Alien-Raumschiffen oder fernöstlich angehauchten Tempeln begegnet der kampflustige Federträger anderen Personen. Beispielsweise muß er in jedem Level eine bestimmte Anzahl von entführten Kindern retten, deren Stimme hierzulande die deutsche Zeichentrick-Lisa-Simpson synchronisiert. Insgesamt übersetzt Acclaim Deutschland derzeit (für ein 3D-Actionspiel beachtliche) 45 Minuten Sprachausgabe.

Gewiefte Gegenspieler

Dem Trend zum schlauen Feind folgen auch die **Turok 2**-Entwickler und spendieren den rund 30 Monstern eine kräftig verbesserte KI. Ähnlich wie in **Unreal** springen die Aliens vor Raketen flink zur Seite, nehmen auch mal Reißaus, bleiben Ihnen aber sonst unerbittlich auf den Fersen. Verblüffend echt wirkt ein eigentlich ganz einfach zu programmierendes Verhalten: Einige Biester gehen hinter Kisten in Deckung und drehen sich mit dem Spieler, während sie – fast unerreichbar für Turoks Waffen – fleißig Granaten in seine Richtung werfen. PS



Mit mächtigen Schritten trabt ein gewaltiger Alien durch die Raumstation.

Turok 2: Seeds of Evil

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Mit Turok 2 hat Acclaim meiner Meinung nach einen absoluten Hitkandidaten in der Mache. Vor allem die Monster-Animateure leisten ganze Arbeit – so dramatisch wie hier beißt sonst kein Außerirdischer ins Gras der 3D-Actionwelt.«

Zurück in die Unterwelt

Diablo 2

Obwohl das Kult-Rollenspiel Diablo demnächst zwei Jahre auf dem Buckel hat, hält es sich immer noch tapfer in unserer Leser-Hitliste. Der zweite Teil verspricht noch besser zu werden.





Unsere Amazone überrascht drei riesige Zyklopen und ein Echsenwesen beim Überfall auf einen NPC. Beachten Sie das 3Dfx-veredelte Feuer.

Blizzard gilt als eine der Firmen mit dem höchsten Qualitätsanspruch überhaupt. Blizzards Perfektionismus geht sogar so weit, daß im Frühjahr das fast fertige WarCraft Adventures gekippt wurde, weil es angeblich zwar gut, aber eben nicht gut genug war. Für das momentane Hauptprojekt Diablo 2 gilt die gleiche Philosophie: Es soll erst herauskommen, wenn wirklich alles stimmt. Blizzard selbst nennt mittlerweile kein genaues Erscheinungsdatum mehr. »Irgendwann 1999«, heißt es lapidar in einer Presseerklärung – wir gehen momentan vom zweiten Quartal ‘99 aus.

Drama in vier Akten

Die Welt des isometrischen Action-Rollenspiels Diablo 2 soll sehr umfangreich sein: Die Geschichte wird sich über vier Akte ziehen, deren

erster allein schon so groß wie Diablo 1 sein soll. Im Mittelpunkt jedes Kapitels wird eine ganze Stadt mit einem sehr großen und mehreren kleinen Dungeons stehen; zwischen den Orten befindet sich weitläufige Wildnis. Sowohl die Verliese als auch die Gebiete außerhalb der Städte werden zufallsgeneriert sein, wodurch auch Diablo 2 immer wieder aufs Neue gespielt werden kann. Zu bereits besuchten Ansiedlungen können Sie jederzeit zurückkehren; für einige Sonderaufträge wird das sogar unbedingt notwendig sein. Deren Zahl soll übrigens auch wesentlich erhöht werden – von den mageren 16 aus Diablo auf 50 bis 60.


Eine Horde Dark Stalkers stürmt die Brücke.

Kampf im Kloster

Die Story beginnt nahe einem Kloster der Sisters of the Sightless Eye; diesem Frauenorden gehörte die Kundschafterin aus dem ersten Teil an. Dort entdecken Sie, daß eine Dämonin namens Andariel höllische Mächte an diesen Ort gerufen hat, um die Schwestern unter die Fuchtel des Oberbösewichts Diablo zu zwingen. Dieser wurde im ersten Teil nicht endgültig vernichtet und sinnt jetzt auf Rache. Außerdem möchte er seine beiden Brüder Baal und Mephisto befreien, die seinerzeit von den Zauberern der Horadrim in magische Seelensteine gebannt wurden.

Muhen auf Mausklick

Eines der am häufigsten kritisierten Details am Vorgänger war die Leblosigkeit des Dorfs Tristram. Die NPCs waren am Boden festgenagelt, der Fluß stand still, und die Kühe muhten nur auf Befehl. In Diablo 2 wollen die Designer auf solche Kleinigkeiten größeren Wert legen: in der Wildnis fliegen zwitschernde Vögel durch die Gegend, in den Dörfern marschieren die Bürger selbständig durch die Gassen. Leider werden Sie weiterhin keine Häuser betreten können. Die Bewohner selbst sollen hingegen eine weit größere Rolle spielen. Bestimmte Leute folgen Ihnen sogar in den Kampf, falls Sie ihnen Geld bieten. Andere wiederum begleiten Sie als Gegenleistung für geleistete Dienste, beispielsweise die Erfüllung eines Sonderauftrages. Jede soll mit einer eigenen Persönlichkeit ausgestattet sein, die sich deutlich auf das Verhalten auswirkt. Wo einige auch in den finstersten Verliesen ihren Mann stehen, laufen andere einfach weg, sobald der Kampf richtig losgeht.

Die wichtigsten Persönlichkeiten, denen Sie zu Anfang begegnen, sind die Priesterin Akara und der Karawanenführer Warriv. Akara gibt Ihnen den Auftrag, die Dämonin Andariel zu töten. Mit Warriv reisen Sie zur Wüstenstadt Lut Gholein, dem Schauplatz von Akt 2.


Unsere tapfere Heldin liefert sich ein Duell mit der Dämonin Andariel.

Charakter-Tricks

Sie verkörpern eine von fünf mächtigen Heldenfiguren: Amazone, Totenbeschwörer, Paladin, Zauberin und Barbar warten auf Ihr Kommando. Wie die Abenteurer aus dem ersten Teil haben sie alle ihre besonderen Vorlieben, was Waffen und Kampffertigkeiten angeht. Fairerweise bekommen sie neben der Fähigkeit zu rennen auch einige neue Kampftricks spendiert. Die kräftige Amazone ist eine begabte Bogenschützin, kann aber auch mit Speeren und anderen Wurfwaffen gut umgehen. Sie beherrscht als Spezialangriff einen leichten Schwertstich, gefolgt von anschließendem eleganten Wegtänzeln. Der bleiche Totenbeschwörer setzt mehr auf Magie: Er kann Menschen und Monstern die Lebensenergie aussaugen und gefallene Gegner als Zombies wieder auferstehen lassen. Von ganz anderer Natur ist der edle Paladin. Wo der Nekromant den Kulten der Dunkelheit huldigt, bevorzugt der Ritter die Pfade des Lichts. Er ist ein vorzüglicher Nahkämpfer und beherrscht

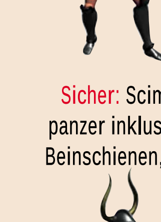
Auf dem Laufsteg

Künftig werden alle Rüstungsteile und Waffen, die Ihr Charakter anzieht oder in die Hand nimmt, direkt in der Figurendarstellung erkennbar sein. Die Amazone führt hier einige mögliche Kombinationen vor.

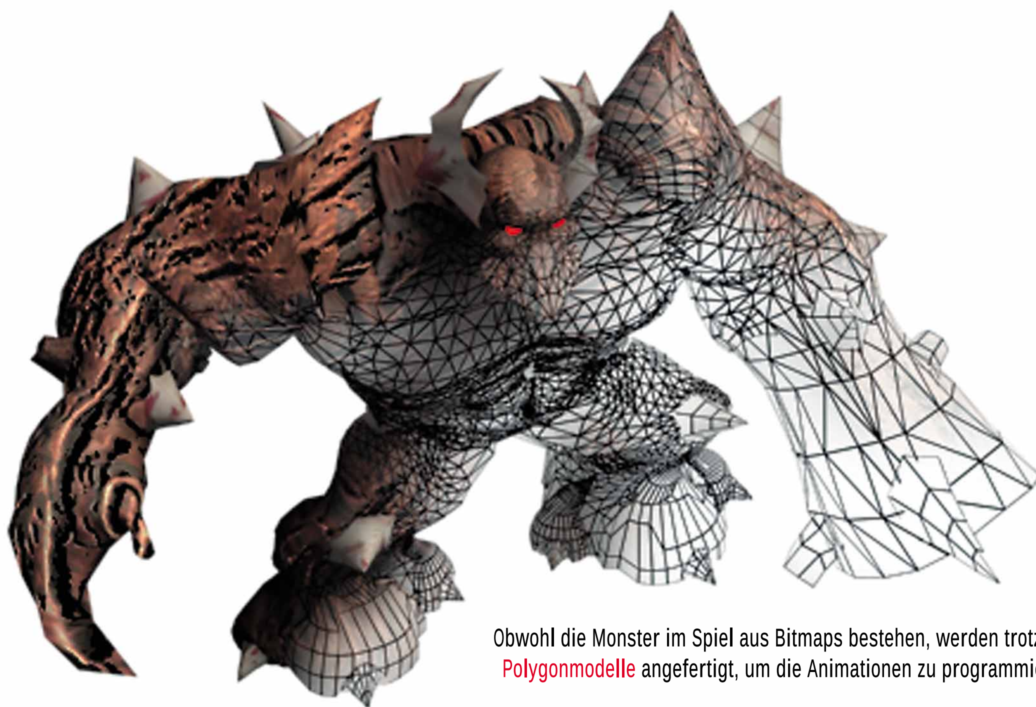

Klassisch: Schwert, Arm- und Beinschienen sowie Brustpanzer aus Leder.


Elegant: Axt, Arm- und Beinschienen aus Leder, Griechenhelm, Plattenbrustpanzer.


Gefährlich: Morgenstern, plattengepanzerte Armschienen, Beinschienen, Topfhelm, Kettenhemd.


Sicher: Scimitar, Plattenpanzer inklusive Arm- und Beinschienen, Lederkappe.


Kopflastig: Kriegshammer, Plattenbrustpanzer, Beinschienen aus Leder, gehörnter Vollhelm.


Obwohl die Monster im Spiel aus Bitmaps bestehen, werden trotzdem Polygonmodelle angefertigt, um die Animationen zu programmieren.

die Schildattacke: Ein wuchtiger Stoß vor die Brust bringt die Gegner aus der Balance, wodurch der nächste Angriff des Paladins automatisch trifft. Die schöne Zauberin wäre im Kampf eher hilflos, besäße sie nicht die stärksten Offensivsprüche im Spiel. Und der Barbar aus dem Norden hat's weniger im Kopf, dafür aber umso mehr in den Fäusten. Magie lehnt er grundsätzlich ab. Seine Spezialität ist ein gefährlicher Tritt nach den Beinen seines Kontrahenten, um diesen umzuwerfen.

Gilden bevorzugt

Das zwei Jahre alte Diablo wird auch heute noch auf Blizzards Battlenet-Servern gespielt, obwohl sich dort immer wieder unangenehme Gesellen mit gecheateten Charakteren herumtreiben. Die Designer wollen dies beim Nachfolger vermeiden; diesmal werden alle Spielerdaten direkt auf dem Server gespeichert. Laut Bill Roper hofft Blizzard zusätzlich auf die aktive Mithilfe der Spieler: »Wenn man den Leuten die Möglichkeit zur Selbstregulierung gibt, werden sie es tun. Durch das Cheating, das zur Zeit passiert, tauchen immer mehr Kopfgeldjäger auf. Und die machen dann Jagd auf die betrügenden Playerkiller. Unser Ziel ist es, ein System zu entwickeln, das diese Art von Selbstregulation fördert.« Eine Möglichkeit ist, das Zusammengehörigkeitsgefühl der Spieler zu unterstützen. Es gibt Dutzende von Gilden mit phantasievollen Namen wie »Lords von Azurwroth«, in denen Hunderte von Diablo-Spielern organisiert sind. Diese Gruppen sollen bei Diablo 2 eigene Räume im Battlenet bekommen, zu denen nur Mitglieder Zutritt haben. Dort können sie mit Artefakten handeln, Informationen untereinander austauschen und sich Geschichten über ihre Heldentaten erzählen.

Dämonen mit 3D

Diablo 2 wird Blizzards erstes Spiel mit eingebautem 3Dfx-Support sein. Rollenspielfans ohne entsprechende Hardware brauchen jedoch nicht gleich den nächsten Computerladen zu stürmen: Die Engine sieht im Softwaremodus genauso gut aus; lediglich auf einige besondere Schmankerl muß verzichtet werden. Dazu gehören verbesserte Transparenzeffekte bei Explosionen, farbige Lichter, atmosphärische Nebel und weichere Übergänge zwischen dunklen und hellen Gegenden. GUN


Von Charsi, der Schmiedin, hat unsere Amazone einen neuen Speer gekauft. Zwei Söldner-Kundschafterinnen halten vor dem Geschäft Wache.


Die Amazone besiegt eine Kriegerin – die Animationen sind noch detaillierter geworden.

Diablo 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Blizzard
Termin:	2. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Gunnar Lott: »Runder, schöner, diabolischer – auch wenn Blizzard das Rad nicht neu erfindet, scheint Diablo 2 wieder ein echtes Highlight zu werden. Ich freue mich besonders darauf, künftig als düsterer Nekromant durch die Verliese zu wandeln.«

Großreinemachen an der Schwertküste

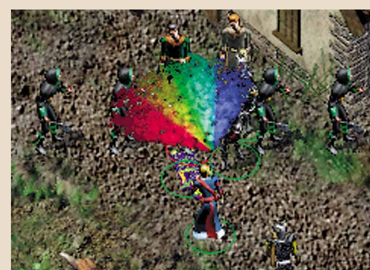
Baldur's Gate

Das ganze Rollenspiel-Genre soll durch dieses Programm wiederbelebt werden. Wir spielten eine brandneue

Wer aufgrund der Grafik des Rollenspiels **Baldur's Gate** eine starke Ähnlichkeit zu **Diablo** ausmacht, hat gleich drei wichtige Punkte übersehen. Erstens kämpfen Sie nicht allein in 16 Zufallsdungeons, sondern bereisen mit einer Abenteurergruppe die AD&D-Schwertküste. Zweitens wird die Grafik nicht aus Bausteinen aufgebaut, sondern wunderschön vorgerendert von insgesamt fünf CDs eingelesen. Drittens ist **Baldur's Gate** ein Vollwaschgangtaugliches Rollenspiel. Hinter der zugänglichen Oberfläche verstecken sich beinahe die vollständigen AD&D-Regeln inklusive Zaubersprüche, Multiklassen-Helden, Waffenklassen, Gesinnung und Level-Anstieg. Garniert wird das bevorstehende Festmahl von einer spannenden Story und vielen Nebenaufträgen.

Abschied mit Folgen

Nach der Generierung Ihres Hauptcharakters beginnen Sie Ihr Abenteuer im Festungskloster Candlekeep. Die abgelegene Burg beherbergt die größte Bibliothek des Landes, trotzdem sind Sie kein verzärtelter Bücherwurm, sondern ein Paladin (oder Dieb, Barde etc.) der ersten Stufe. Viel mehr wissen Sie aber nicht über sich, denn Ihr Mentor und Ersatzvater Gorion hat Ihnen nie etwas über Ihre Herkunft erzählt. Eines Morgens ruft Sie der erfahrene Magier zu sich: »Wir müssen fliehen. Trotz seiner starken Mauern ist Candlekeep kein sicherer Hafen mehr für uns. Wir wer-





Gute Animationen und farbenprächtige

den nach Baldur's Gate eilen, zur Hauptstadt.« Kein Problem, die tägliche Routine begann sowieso schon, Sie zu langweilen. Doch der nächste Satz macht Sie stutzig: »Im Gasthof Friendly Arm warten zwei alte Freunde von mir, die dir helfen werden — falls mir etwas zustoßen sollte.« Kurz darauf verlassen Sie zu zweit die Trutzburg. Noch in derselben Nacht werden Sie von einem gepanzerten Todesritter nebst Gefolgschaft angegriffen. Trotz all seiner Zaubermacht sieht Gorion (der, für Insider, immerhin 4.000 Erfahrung »wert« ist) keine Chance. Er heißt Sie zu fliehen, und stürzt sich in den aussichtslosen Kampf.

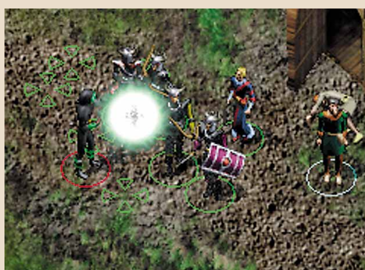


Die Grafikdarstellung kommt bei großen, detaillierten Gebäuden besonders gut zur Geltung.

Zauberstiefel

Den Hauptreiz von **Diablo**, immer bessere Ausrüstung zu finden, liefert **Baldur's Gate** sozusagen kostenlos mit. Eine Vielzahl von magischen Waffen, Rüstungen, Stiefeln, Pfeilen, Ringen, Stäben und so weiter wartet nur darauf, erbeutet und identifiziert zu werden. Etliche Objekte gibt es nur genau einmal – samt spezieller Kurz-Hintergrundgeschichte. Da die meisten besiegten Gegner bei ihrem Ableben einige Besitztümer zurücklassen, gleicht Ihre Heldengruppe nach Verlassen typischer Höhlensysteme einer sechsköpfigen Familie im Winterschlußverkauf: vollgestopft mit Billigware, deren Verkauf die Identifikation der wenigen wichtigen Fundstücke erlaubt.

Das Interface ist ähnlich komfortabel wie bei **Diablo**, aber wesentlich komplexer; die Icon-Vielzahl schreckt nur zu Beginn ab. Die Heldentypen haben unterschiedlich viele »Schnell-Icons« für Waffen und Spezialfähigkeiten. So darf ein Krieger vier Waffen bereithalten – im Kampf genügt dann ein einziger Klick, schon ist der Bogen weggesteckt und das Bastardschwert in der Faust. Zauberer haben genau einen Waffen-Slot. Hier wird der oft nötige Wechsel vom Zauberstab zur Schleuder zum zeitraubenden Unterfangen.




Zaubersprüche zeichnen die Kämpfe aus.

Schillernde Spielwelt

Ihre Gruppe bewegen Sie meist geschlossen durch die hochauflösenden Schauplätze. Eine prächtig zirpende und raschelnde Soundkulisse sowie allerlei herumhuschendes und flatterndes Getier erzeugen eine glaubwürdige Umwelt. Je nach Tageszeit sind die Wiesen und Felder in anderes Licht getaucht; ein Held, der eben im Freien noch einen tiefroten Umhang trug, scheint im Innern einer Mine plötzlich dunkelgrau gewandet. Spezialeffekte beim Zaubern tun das ihre, um Ihnen den Blick auf den Monitor nicht langweilig werden zu lassen.

Auf einer Landkarte reisen Sie von einem Schauplatz zum nächsten. Dort tauchen die Helden dann in der isometrischen Sicht auf. Doch wie bei **WarCraft 2** ist die Karte zu Beginn schwarz, und auch der aus Echtzeit-Strategiespielen bekannte Grauschleier überdeckt bald wieder alle Stellen außerhalb der Sichtradien. Die Lokalitäten könnten unterschiedlicher nicht sein: Verwunschene Wälder wechseln sich mit schroffen Gebirgslandschaften und malerischen Auen


Schwarze Flächen auf der Übersichtskarte kennzeichnen noch nicht aufgeklärte Stellen.



Das Inventar ist ebenso schlicht wie zweckmäßig.

Multiplayer-Modus

Zu Beginn des Spiels wird der Anführer bestimmt, der dann für die maximal fünf Mitspieler Befugnisse freischaltet. Etwa, wer mit NPCs reden, die Reiseroute planen oder das Spiel pausieren darf. Es ist immer nur eine NPC-Interaktion für die ganze Gruppe gleichzeitig möglich – paralleles Shopping geht also nicht. Davon abgesehen, spielt man tatsächlich erstmals ein Solo-Rollenspiel zusammen mit anderen Spielern.



Chris und Joerg erkunden den Tempel von Oghma.

ab. Jede Stadt sieht anders aus, wenngleich einige Standardgebäude (etwa Bauernhöfe) die selben Innenraum-Karten verwenden. Neben 08/15-NPCs, die gerade mal ein Standardsätzchen für Sie haben, treffen Sie viele wichtige Personen, die lukrative Aufträge oder Infos zur nichtlinearen Story verteilen.

Pausen-Helden

Wenn alle Gespräche geführt und alle Zaubersprüche memoriert sind, geht es auch bei **Baldur's Gate** zur Sache. Da Sie Ihre Leute in Echtzeit bewegen, und diese den oben beschriebenen Sichtregeln unterliegen, geraten Sie öfters in einen Hinterhalt. Das könnte extrem unangenehm sein, zumal wir in unserer Preview-Version keinerlei Anzeichen des wiederholt versprochenen Rundenmodus' ausmachen konnten. Doch zwei kluge Einfälle retten **Baldur's Gate** vor der üblichen Echtzeit-Hektik. Zum einen können Sie jederzeit pausieren, um etwa Ihrem Frontmann ein anderes Angriffsziel zuzuweisen und den Zauberer einen Trank schlabbern zu lassen. Zuschaltbare Automatikpausen treten ein, wenn zum Beispiel ein Kämpfer verwundet wird. Zum anderen läßt sich für alle Streiter ein eigenes Script auswählen. Das heißt etwa »Dieb/passiv« und bestimmt Aggressivität, Selbständigkeit und Kampftaktik. Wer diese Script-KI abschaltet und häufig die Pausentaste drückt, kann die Konflikte fast wie in einem Runden-Taktikspiel austragen.

Die Kontrahenten sind ebenso zahl- wie abwechslungsreich. Machen Sie sich auf Schleimmonster, Ork-Nahkämpfer, Goblin-Schützen, Halbelfen-Zauberer und wütende Höhlenbären gefaßt. Und das sind nur die Standardgegner. Verwundete oder panische Feinde versuchen zu fliehen – schließlich ist ihnen ihr Bildschirmleben wichtiger als die Erfahrungspunkte Ihrer Party. Während manche Opponenten ziellos herumhacken, picken sich andere gezielt ein Opfer heraus und lassen nicht mehr von ihm ab. Sie sollten vor allem darauf achten, die Fernkämpfer und Magier aus dem ärgsten Trubel rauszuhalten: Mit einer Armbrust kämpft es sich erfahrungsgemäß recht schwer gegen die doppelhändige Megatöt-Axt eines drei Meter großen, aber nur 30 Zentimeter entfernten Ogers.



Auf Ihrer Reise kommen Sie von einem idyllischen Fleck zum nächsten.

Alte Tugenden

Alle technischen Features von **Baldur's Gate**, darunter wählbare Farbtiefe bis 24 Bit und optionale 3D-Karten-Unterstützung, treten klar hinter das eigentliche Spiel zurück. Die Designer von Bioware wollen »den wahren Nachfolger zu allen Computer-Rollenspielen vor 1992« schaffen. Das Motto: »Spiel das Spiel, und laß Deinen PC die ganzen Zahlen verwalten«.



Durch ein enges Tal kämpfen wir uns bis zum Dorf der blauen Gnome durch.

Diverse Komfortfunktionen runden das positive Bild ab: Verdeckte Figuren werden schraffiert dargestellt. Zielmarker zeigen, wohin und in welcher Formation sich die Party bewegt. Pfeile deuten in die Richtung von abwesenden Mitgliedern. Jede Figur zeigt durch einen farbigen Kreis, ob sie freundlich, neutral, feindlich oder auf der Flucht ist.

Zur Zeit arbeiten die Designer noch am Feintuning. Dazu kommt die typische Jagd nach Bugs: Einige Quests funktionierten noch nicht richtig, getötete Partymitglieder konnten wir nicht aus der Gruppe werfen. LA



Zu Beginn jedes Kapitels sehen Sie kurze Zwischensequenzen und eine Text-Überleitung.

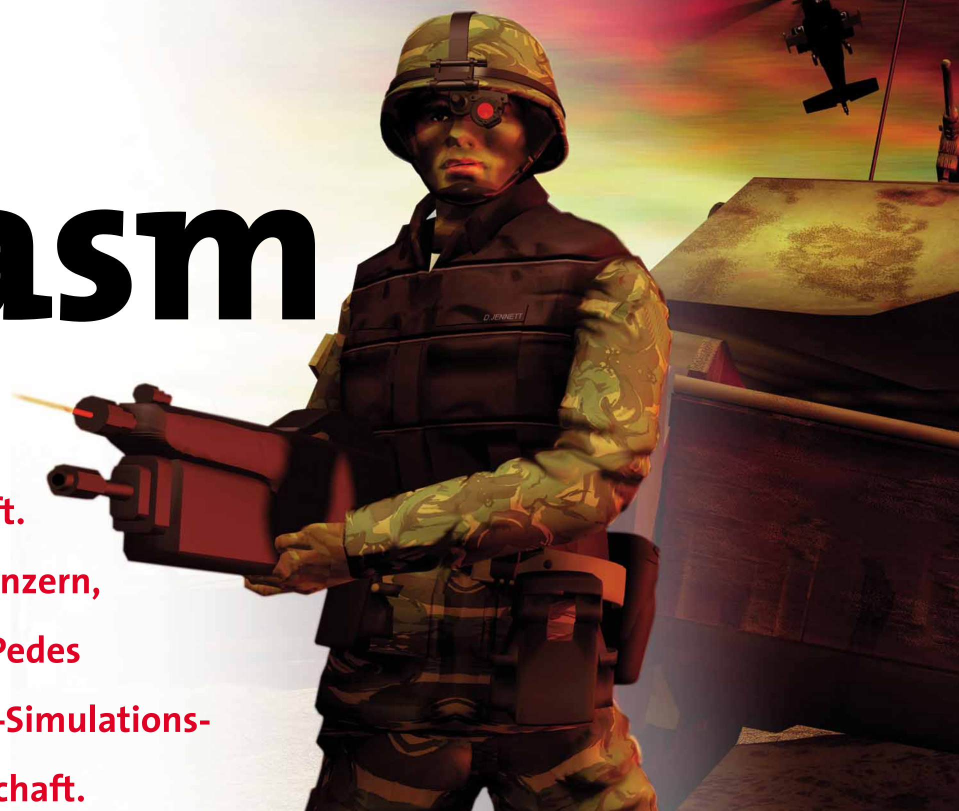
Baldur's Gate

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	Januar '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Jörg Langer: »Endlich weiß ich, daß hinter Baldur's Gate mehr steckt als nur schöne Grafik. Einsteiger werden anhand dieses Spiels verstehen, wieso Rollenspiel-Veteranen alten Zeiten nachtrauern. Eigentlich kann fast nichts mehr schiefgehen – wenn der Langzeit-Spielspaß stimmt.«

Virtueller Weltkrieg

Wargasm



DID schickt Sie auf die Schlachtfelder der Zukunft. Hinter dem Steuer von Panzern, Hubschraubern oder per Pedes kämpfen Sie im Strategie-Simulations-Zwitter um die Weltherrschaft.



Auf CD: Spielbare Exklusiv-Demo

Bei Wargasm sind Sie nicht nur Oberbefehlshaber sondern gleichzeitig Panzerfahrer, Hubschrauberpilot und Soldat in einer Person: Vor einem malerischen Sonenuntergang fahren Sie mit Ihrem Panzer in Richtung Front. Aus der Ferne hören Sie schon den Donner der Geschütze. Es scheint schlecht um Ihre Truppen zu stehen, deshalb beordern Sie auf der flugs eingeblendeten Karte ein paar Hubschrauber auf das Schlachtfeld. Da den Panzern gerade keine Gefahr droht, wechseln Sie auf Tastendruck in den Helikopter und nehmen noch rechtzeitig zwei feindliche Geschütze unter Feuer. Damit haben Sie Ihren Fußtruppen den Rücken frei gekämpft, die nun (auf Wunsch ebenfalls unter Ihrer Führung) die gegnerische Basis zerstören und somit das geforderte Missionsziel erreichen.

Auf zu neuen Ufern

Unter den Herstellern von Flugsimulationen gehört das englische Softwarehaus DID zu den allerersten Adressen. Mit Highlights wie **Eurofighter 2000** und **F-22 ADF** setzte es neue Maßstäbe. Bereits mit ihrem jüngsten Programm **Total Air War** entfernten sich die Mannen des Designer-Veteranen Martin Kenwright (**F-29 Retalliator**) allerdings ein wenig von ihrem angestammten Terrain, denn **TAW** bietet schon einige Strategieelemente. Mit Wargasm vollziehen die Engländer nun den nächsten Schritt zur Echtzeitstrategie, ohne dabei den Simulationsaspekt aus den Augen zu verlieren. Denn trotz Befehlsgewalt per Maus können Sie alle am Kampf beteiligten Vehikel selbst steuern.



Einem Treffer mit der Kanone hat auch der gepanzerte Helikopter wenig entgegenzusetzen.

Am Anfang war der Panzer

Bereits Ende letzten Jahres zeigte DID im Rahmen einer Pressetour die allererste Version ihrer Panzersimulation, die auf den Arbeitstitel **Tank** getauft wurde. Gleichzeitig planten die geschäftstüchti-





Manchmal liegt die Rettung in heilloser Flucht.



Auf Schnee rutschen die Panzer leichter vom Hang.

gen Engländer Erweiterungssätze zu veröffentlichen, mit deren Hilfe Sie Hubschrauber fliegen oder als Soldat hätten kämpfen können. Wegen der erheblich besseren Verkaufschancen entschied man sich dann aber doch, die drei einzelnen Komponenten in ein Echtzeit-Strategiespiel zu verwandeln, in dem Sie jede zur Verfügung stehende Einheit auch direkt selbst in 3D steuern können. Und so wurde aus dem schnöden **Tank** das erheblich klangvollere **Wargasm**.

Krieg im Internet

In der nahen Zukunft ist die Erde ein Hort des Friedens. Bewaffneten Konflikte sind unnötig geworden. Warum sollte man auch Milliarden Dollar in teures Hightech-Equipment stecken, wenn man sich virtuell genauso gut beharken kann? Also befehden sich verfeindete Nationen im sogenannten World-Wide War Web (wwww). Allerdings sind auch im futuristischen Internet nicht alle Nationen gleich. Je nach dem Bruttosozialprodukt stehen ihnen unterschiedlich große Bandbreiten an Übertragungskapazität zur Verfügung. Dieser Begrenzung wird in **Wargasm** dadurch Rechnung getragen, daß die einzelnen Staaten eine unterschiedliche Menge an Raum im Web zugeordnet bekommen. Dadurch wiederum wird die Menge an Kampfgerät, das mit in die Schlacht genommen werden kann, begrenzt. Auf gut Deutsch: Je reicher Sie sind, desto größer ist auch Ihre Armee.

Fit an jeder Waffe

Da der Raum, der Ihnen im wwww zusteht, auch für begüterte Staaten knapp ist, entscheidet die Auswahl des Kriegsgeräts über Sieg und Niederlage. Ihnen stehen vier unterschiedliche Streitvehikel zur Verfügung. Hubschrauber eignen sich besonders gut für Aufklärungsflüge und überraschende Angriffe auf gegnerische Kasernen. Doch ohne eine ausreichende Menge an Panzern und Schützenpanzern werden Sie keinen Krieg gewinnen. Wenn Sie Terrain erobern wollen, kommen Sie um die Tanks nicht umhin. Zum Halten befestigter Anlagen nutzen Sie Infanteristen. Praktischerweise können die Jungs in verlassene Panzer und Hubschrauber einsteigen und so neues Equipment ergattern. Quasi als Dreingabe bekommen Sie auch immer ein paar Transportheli-



Der Einsatz kombinierter Waffengattungen ist sehr häufig der Schlüssel zum Erfolg.


Landeplätze können Sie am einfachsten mit Fußsoldaten sichern.


Malerisch: Explosionen im Sonnenuntergang.

kopter. Damit befördern Sie Nachschubkräfte über größere Strecken.

Kampf auf allen Kontinenten

In Amerika, Asien, Europa, Afrika und Australien erwartet Sie jeweils eine eigene Kampagne in der Sie sich von Mission zu Mission spielen müssen. Die Aufgabenstellungen variieren stark. So gilt es bestimmte gegnerische Gebäude zu zerstören oder eine Militärbasis für zehn Minuten gegen den pausenlos anstürmenden Feind zu halten. Vor der Schlacht legen Sie fest, wie viele Panzer, Helikopter und Soldaten Sie mitnehmen wollen, ohne den zur Verfügung stehenden Platz zu überschreiten. Danach finden Sie Ihre Einheiten auf einer zoombaren Übersichtskarte wieder. Per Mausklick schicken Sie sie in Richtung Feind oder schwingen sich gleich selbst auf das Schlachtfeld. Am einfachsten ist die Steuerung der Infanteristen. Wie in 3D-Shootern bewegen Sie Ihren Soldaten mit Tastatur und Maus über Stock und Stein. Aber auch in Panzern oder Hubschraubern werden Sie sich ohne große Simulationserfahrung schnell zurechtfinden.

Besser als die CPU

Wenn **Wargasm** mit einfacher Steuerung auch Einsteiger ansprechen will, bedeutet das noch lange nicht, daß die Engländer ihre Simulationswurzeln vergessen hätten. Vor allem beim Fahrmodell des Panzers bemerkt man viel Liebe zum Detail. So rutscht Ihnen das Kettengefährt an schrägen Hängen schon mal weg, und beim Überqueren von Hügelketten schaukelt das Vehikel wild auf und ab. Doch davon sollten Sie sich auf gar keinen Fall abschrecken lassen. Zwar kämpft auf Wunsch auch die CPU allein gegen den Feind, doch ein ruhiges Händchen und Zielsicherheit vermag kein Computer zu ersetzen.

Unter Ausnutzung aller gängigen 3D-Beschleuniger werden Landschaft und Fahrzeuge elegant in Szene gesetzt. Lensflare-Effekte blenden Hubschrauberpiloten, Panzer hinterlassen staubaufwirbelnd ihre Spuren im Sand. Dem Wetter kommt vor allem durch die dann eingeschränkte Sichtweite eine besondere Bedeutung zu. Regen prasselt nieder, oder Schnee hüllt die Weiten der Tundra ein. Und die malerischen Sonnenuntergänge stehen im grellen Kontrast zum kriegerischen Geschehen. Unterlegt ist das kriegerische Tun mit den düsterwuchtigen Klängen von Carl Orffs Carmina Burana. MIC


Hubschrauberangriffe sind vor allem gegen Kasernen effektiv.


Ein Volltreffer zerlegt die Gegner feinsäuberlich in kleine Polygondreiecke.

Wargasm

Genre: 3D-Strategie | Hersteller: DID
Termin: Dezember ´98 | Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Es ist schon erstaunlich, wie schnell man eine reine Simulation in ein Echtzeit-Strategiespiel umwandeln kann. Die realistisch simulierte Physik und die exzellenten Fahr- und Flugmodelle zeichnen Wargasm aus, ohne Gelegenheitsspieler zu überfordern.«

Im Mittelpunkt der Schlacht

Uprising 2
Lead and Destroy

Action, Taktik und Atmosphäre pur soll die Fortsetzung des packenden Action-Strategie-Mix' bieten.

Ganz allein steht er meist auf dem Schlachtfeld, der Held eines modernen Actionspiels. Wacker legt er sich mit Hunderten von mordlüsternen Monstern und bösen Bestien an, dringt tapfer in feindliche Hauptquartiere ein und tritt auch dem fürchterlichsten Endgegner ohne fremde Hilfe entgegen. Warum eigentlich? Wäre es nicht schön, sich auf Knopfdruck seine eigene Armee herbeizaubern oder sich ins Basislager zurückziehen zu können, um dort die erlittenen Blessuren zu heilen und sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten?

Genau das soll Uprising 2: Lead and Destroy bieten. Wie im rund ein Jahr alten Vorgängerspiel klettern Sie in einen hochgerüsteten Wraith-Kampfpanzer, um sich heiße Kämpfe mit ekligen Außerirdischen zu liefern. Gleichzeitig ziehen Sie in Strategiespiel-Manier eigene Fabriken empor und produzieren Einheiten, um dann genüßlich die Gegner aufzureiben, bis Sie schließlich deren Station in Schutt und Asche legen.



Die aufwendigen Lichteffekte, mit denen diese gut bewachte Trich-Fabrik explodiert, sind neu.

Außerirdische Kampfmonster

Moderne Helden kämpfen in Uprising 2 nicht sinnlos, sondern stets mit einem klaren Ziel vor Augen. Das heißt in Lead and Destroy schlicht »Trich« und ist die neue Alien-Gegnerrasse; nach einem internen 3DO-Scherz lautet die erfundene lateinische Bezeichnung der Biester übrigens Trichordata Sauraformae Sapiens. Die Außerirdischen stehen bei ihrem intergalaktischen Eroberungsfeldzug schon auf einigen der Erde vorgelagerten Planeten. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis das erste Alien seinen Fuß auf Mutter Erde setzt – und es wird Ihre Aufgabe sein, das zu verhindern. Die Einheiten der fremdartigen Kreaturen erinnern an absonderlich verformte Raumschiffe, wie sie etwa in Babylon 5 vorkommen. Mächtige schwarze Panzer mit scharfen Kanten und rot glühendem Antrieb flitzen Ihnen entgegen, die bizarren Bauten der Außerirdischen strecken grotesk geformte Zacken in den Himmel. Die Gegner werden sich deutlich von den Truppenverbänden des Spielers unterscheiden. In Teil 1 war das noch anders: Da sah der Feind Ihren Truppen derart ähnlich, daß sich so mancher in einen Bürgerkrieg versetzt fühlte.



Funken zeigen, daß der Panzer von Aliens übernommen wurde.


Die außerirdischen Panzer versuchen, Ihr Vehikel einzukreisen.


Vor einem hell leuchtenden Mond begegnet Ihnen ein Trich-Jäger.

Virtuelles Schlachtfeld

In Uprising 2 sollen Sie immer das Gefühl haben, mitten in munter tobenden Kämpfen zu stecken. Links gleitet eine Armada feindlicher Alien-Panzer an die gerade eröffnete Front, rechts materialisiert sich in einem hellblauen Beam-Strahl ein Trupp gegnerischer Roboter-Soldaten und greift mit heftigem Laserfeuer Ihre Energiestation an. Aber zu spät – schon läßt Ihr schwerer Bomber seine Ladung auf das Hauptquartier fallen. Überall zischen Raketen durch die Luft, Trümmer wirbeln über das Schlachtfeld.

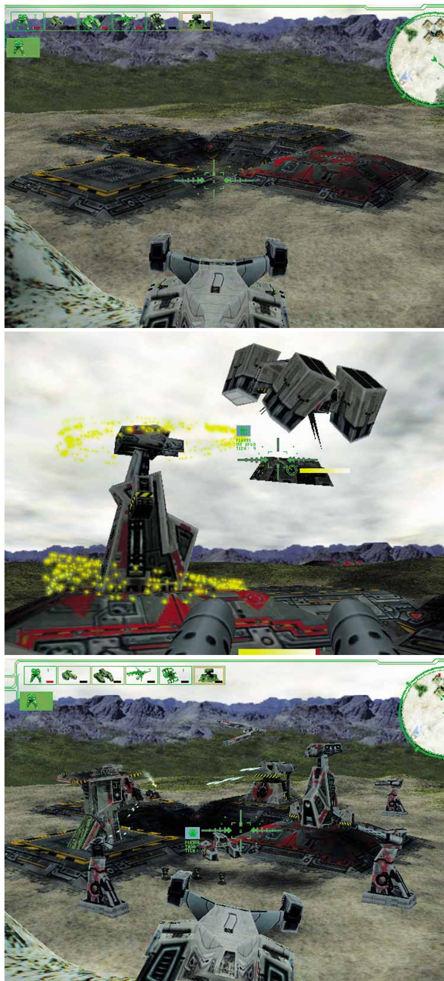
Das Programm wird deutlich mehr Spezialeffekte bieten als der erste Teil – in Uprising 2 soll es richtig knallen. Die Entwickler der 3DO Company spendieren den meisten Waffentypen unverwechselbare Explosionen, Rauchfahnen oder sonstige optische Besonderheiten. Mit Torpedos etwa lassen sich engere Täler vollständig einnebeln. Die 3D-Engine kann künftig Wetterbedingungen wie Schnee oder Regen darstellen. Spieler mit besonders viel Rechenleistung im PC-Gehäuse dürfen sich sogar über in Echtzeit berechnete Schatten freuen.

Truppen auf Tastendruck

Tempo und Action stehen klar im Vordergrund. Wenn Sie Verstärkung brauchen, drücken Sie die entsprechende Taste, und Ihre Roboter, Panzer oder Jagdbomber werden herbeiteleportiert – sofern Sie rechtzeitig vorgesorgt haben und entsprechende Einheiten auf Lager sind. Ebenso flott schicken Sie Ihre Truppen mit einem neuen Kampfauftrag zu einem anderen Ziel oder beordern die Blechkrieger in Ihr Quartier zurück, wo aus den angeschlagenen Panzern und Robotern im Recycling-Verfahren wieder neues Eisen und frische Energie gewonnen wird.

Außerdem wurde auch Ihr Wraith hochgerüstet. Neben unbegrenzter Standardmunition gibt's verschiedene Arten von Raketen, die stärksten davon können mittlere Gebäude auf einen Schlag vernichten. Die absolute Oberwaffe wird in den späteren Missionen die »Nuke« sein: Diesen handlichen Atomsprengkopf legen Sie unbemerkt im feindlichen Lager ab, suchen dann schnell das Weite und gucken anschließend in aller Ruhe zu, wie in einer gewaltigen Detonation der Gegner fast komplett ausgeschaltet wird.


Im ewigen Eis eines fernen Planeten stürmen Ihre Truppen eine schwer befestigte Alien-Station.



Sobald Sie Stahlplateaus gefunden haben, rufen Sie eine Zitadelle herbei; wenig später steht die Station.



In späteren Ausbaustadien können Sie per Funk massive Satellitenangriffe befehligen.

Komplexe Kampfaufträge

Im ersten Teil waren die Aufträge eher schlicht, meist säuberten Sie einfach das Kampfgebiet von feindlichen Einheiten. Künftig werden Sie auch komplexere Aufgaben bewältigen und beispielsweise verbündete Nachschubtransporter sicher hinter die feindlichen Linien geleiten, Aufstände in den eigenen Reihen niederschlagen oder nur eine bestimmte Basis vernichten müssen. Die Designer wollen das Spiel in drei Kapitel unterteilen. Im ersten Abschnitt erobern Sie verhältnismäßig irdisch anmutende Eistäler oder Grashügel auf erdnahen Planeten von den Trich zurück. Anschließend prügeln Sie sich auf ferneren Kolonien mit den garstigen Aliens, bevor es ganz zum Schluß auf dem Planeten der Außerirdischen richtig zur Sache geht.



Wie in Strategiespielen müssen Sie den Fog of War erst aufklären.

Basisbau für 3D-Generäle

Am Basisbau wollen die Entwickler nur wenig ändern. Sobald Sie leere Stahlfundamente auf der Karte ausgemacht haben, fordern Sie per Funk ein Hauptgebäude an, die sogenannte Zitadelle. Nur wenige Augenblicke später bringt ein gewaltiges Transportschiff den Turm und läßt ihn mit einem ordentlichen Rumms auf den Boden plumpsen. Der mächtige Koloß markiert die nähere Umgebung als Ihr Eigentum und verteidigt es mit seinen kräftigen Lasergeschützen vollautomatisch gegen anstürmende Gegnermassen. Wer lieber selbst Hand anlegt, beamt sich per Tastendruck blitzgeschwind in die Festung. Um die Zitadelle herum bauen Sie dann weitere Gebäude. 3D-Generäle werden im fertigen Spiel beispielsweise aus Roboter-Kasernen, Panzerfabriken, Flugzeug-Hangars oder Energiestationen wählen können. Anschließend verteilen Sie noch ein paar Raketensilos – wahlweise gegen Luft- oder Bodentruppen – in der Landschaft, und fertig ist die Basis. PS



Zwischen den Missionen führen aufwendige Rendersequenzen die Handlung fort.

Uprising 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO Company
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Uprising 2 gehört zu den großen Action-Hoffnungen. In Sachen Taktik und Atmosphäre legt es gegenüber dem Vorgänger deutlich zu.«

Eine (un)endliche Geschichte

Falcon 4.0

Mit perfektem Realismus, ansprechender Grafik und der dynamischsten Kampagne aller Zeiten soll Falcon 4.0 alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

Die Sensation ist (fast) perfekt. Anfang nächsten Jahres soll **Falcon 4.0** laut Microprose endlich die Testlabors verlassen und unter das Fliegervolk gebracht werden. Nach fünf langen Jahren Entwicklungszeit und immer wieder verschobenem Release-Datum würde damit der schwierigen Geburtsphase des Edelsimulators endlich ein Ende gesetzt werden. Vor allem der extrem ehrgeizige Wunsch, nicht nur Hardcore-Freaks, sondern auch Einsteigern die F-16 schmackhaft zu machen, verzögerte mehrfach die Fertigstellung. Aber auch die opulenten Hardware-Anforderungen machten Herstellerangaben zufolge eine lange Optimierungsphase notwendig.

Verflixtes siebtes Jahr

Gut sieben Jahre ist es her, daß der Vorgänger **Falcon 3.0**, damals noch unter dem Spectrum-Holobyte-Logo, das Licht der Simulationswelt erblickte und diese im Sturm eroberte. Neben dem überragenden Realismus überzeugte vor allem die dynamische Kampagne. Als allererstem Entwickler überhaupt war es Spectrum Holobyte gelungen, dem Spieler vorzugaukeln, er befände sich in einem echten Konflikt. Vorgaukeln deshalb, weil alle spielerunabhängigen Einheiten nur per Zufall in der Landschaft plaziert wurden. **Falcon 4.0** geht konsequent einen Schritt weiter und bietet drei volldynamische Kampagnen, allerdings alle im selben Gebiet: Korea.

Dynamik statt Langeweile

Ähnlich wie in DIDs **Total Air War** verfolgen Sie Ihren Feldzug von einem Kartenbildschirm aus. Während die Uhr im Hintergrund tickt, denkt sich Ihr CPU-Oberkommando einen Einsatz nach dem anderen aus. Da die F-16 äußerst vielseitig einsetzbar ist, absolvieren Sie Patrouillenflüge genauso wie Geleitschutzeinsätze und Angriffe auf Bodenziele. Zu jeder Mission gibt es ein knappes Briefing und einen editierbaren Flugplan. Anders als bei der Konkurrenz von



Sowohl Landschaftsdarstellung als auch die Flugzeugmodelle sind sehr detailliert geraten.

DID müssen Sie nicht den gesamten Flug mitmachen, um selber eingreifen zu können. Es genügt vollauf, wenn Sie sich kurz vor dem Zielpunkt ins Cockpit »beamen« und langweilige Flüge von Wegpunkt zu Wegpunkt Ihren Kollegen überlassen.

Krieg ohne Pause

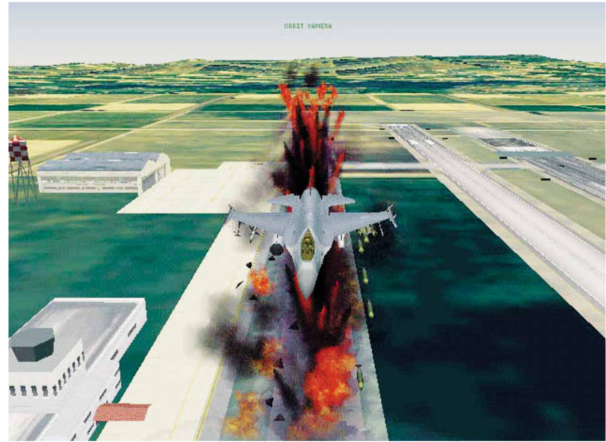
Während der ganzen Zeit entwickelt sich der Feldzug kontinuierlich weiter. So kann es Ihnen passieren, daß Sie mitten im Flug zu einem anderen Ziel umgeleitet werden. Besonders unangenehm wird es, wenn Sie mit dem letzten Rest Sprit kurz vor Erreichen der Basis erfahren müssen, daß ein feindlicher Angriff gerade sämtliche Landebahnen unbrauchbar gemacht hat, und Sie zum nächsten Stützpunkt weiterfliegen sollen. Anders als im Vorgänger verfolgen diesmal auch alle computergesteuerten Flieger und Fahrzeuge ihre Ziele. Zufallsgenerierte Einheiten wird es nicht geben. Über 4.000 dieser Objekte hat die Spielengine dabei gleichzeitig zu verwalten.

Grafik bis zum Anschlag

Doch was nützt die schönste Kampagne, wenn die Grafik nicht mithalten kann? Als mit der Entwicklung von Falcon 4.0 begonnen wurde, gab es noch keine 3D-Beschleunigerkarten, und ein 486er galt als flotte Spielemaschine. Von den ersten Entwürfen mit einer Maximalauflösung von 640 mal 480 Pixeln hat man sich inzwischen verabschiedet und ein sehr ansprechendes Grafiksystem entwickelt, das ein authentisches Gefühl für die Landschaft vermitteln soll. Alle geographischen Daten beruhen nicht nur auf Satellitenaufnahmen, sondern wurden zusätzlich durch Fotos aus US-, russischen und sogar chinesischen Militärarchiven aufgewertet. Herausgekommen ist dabei eine sehr realistisch wirkende Szenerie, in der die Gebäude nicht wie eingepflanzte Fremdkörper wirken. Wenn Sie allerdings mit 1024 mal 786 Bildschirmpunkten durch den koreanischen Himmel düsen wollen, benötigen Sie neben einer Hightech-Karte wie Voodoo 2 oder Riva TNT zusätzlich mindestens einen Pentium II/400. Da solcher Luxus selbst unter Hardware-gestählten Simulationsprofis noch lange kein Standard ist, wird am Tempo derzeit noch fleißig optimiert.

Für Profis und Einsteiger

Kommen wir zum Herzen von Falcon 4.0: Dem Realismus. Da sowohl Profis als auch Einsteiger Spaß mit Microproses F-16 haben sollen, wurde zwar darauf geachtet, daß das Cockpit eins zu eins dem Original entspricht. Gleichzeitig versuchen die Entwickler dafür zu sorgen, daß man die zahlreichen Schalter, Regler und Displays auch ohne Studium des gut 500 Seiten starken Handbuchs in den Griff bekommt. Während des Fluges dürfen Sie deshalb mit der Maus so ziemlich jede Taste direkt bedienen. Schalter, die Sie dann gerade nicht benötigen, werden mit einem roten X gekennzeichnet. Außerdem sollen ausführliche Trainingsmissionen den Nichteingeweihten binnen einiger weniger Tage voll flugtauglich machen. MIC



Unserem Bombenangriff hatte die Landebahn nichts entgegenzusetzen.



Von diesem Screen aus verfolgen Sie den Fortlauf der Kampagne.



Im Tiefflug erwischen wir den Panzer noch.



Auftankmanöver gehören zu den leichteren Übungen.

Falcon 4.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Termin:	Januar ´99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Sollte der Jungfernflug im Januar wirklich erfolgen, werden Simulationsprofis ihr neues Eldorado finden. Das Tempo der superschönen Grafik sollten die Entwickler dringend noch optimieren.«

Rückkehr nach Midkemia

Return to Krondor

Seit fünf langen Jahren warten Rollenspieler auf den Nachfolger zu Betrayal at Krondor. Rechtzeitig zu Weihnachten sollen sich die Pforten des Märchenreichs Midkemia wieder öffnen.



Jimmy und seine Freunde stoßen in Krondor auf schön animierte Polygon-Bürger und malerische Render-Schauplätze.

Was macht ein gutes Rollenspiel aus: Schöne Grafik, ein komplexes Kampfsystem? Nach Ansicht von Fantasy-Autor Raymond Feist muß vor allem die Story stimmen. Und damit hat er Erfahrung: Rund 12 Millionen Bücher weltweit hat der Kalifornier schon verkauft; fast alle spielen in seinem phantastischen Reich Midkemia. Genau dorthin entführt Sie auch das Rollenspiel **Return to Krondor**, das drei Jahre lang in enger Zusammenarbeit zwischen Feist und dem Programmiertteam Pyro Technix entwickelt wurde, ursprünglich für 7th Level. Nach deren Pleite schlüpfte man bei Sierra unter, wo auch schon der erste Teil der Krondor-Saga erschienen war.

Götter, Diebe und Piraten

Die Hintergrundgeschichte entstammt weitgehend der Feder des Meisters und ist zu seinen Büchern voll kompatibel. Als Ex-Dieb Jimmy die Hand machen Sie sich auf, die verlorengegangene »Träne der Götter«, ein magisches Artefakt, wiederzubeschaffen. Eine Bande skrupelloser Piraten kommt Ihnen dabei vehement in die Quere. Doch das ist noch gar nichts, verglichen mit dem finsteren Bösen, das später auf Sie lauert. Zum Glück müssen Sie die Reise nicht ganz alleine meistern. Nach und nach treffen Sie auf vier Gefährten, einer davon der Sohn des legendären Zauberers Pug – der Held aus Feists allererstem Roman.

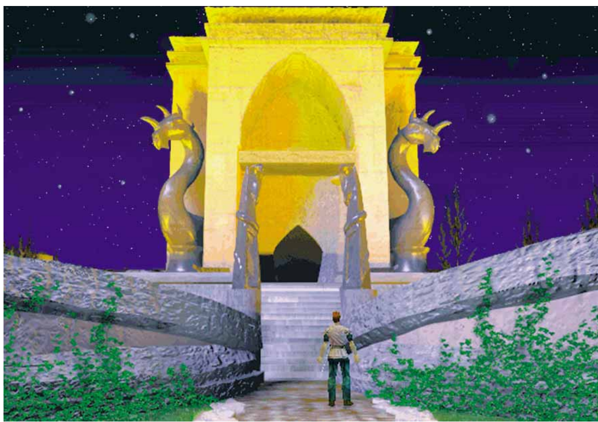
Mit Maus und Dietrich

Wie der Titel schon andeutet, ist **Return to Krondor** nicht der erste digitale Besuch in der Fürstenstadt. Bereits vor fünf Jahren durften Sie in **Betrayal at Krondor** Abenteuer im Feist'schen Fantasyreich erleben. Damit haben sich die Ähnlichkeiten zum Vorgänger allerdings auch schon erschöpft. Statt aus klassischer Egoperspektive steuern Sie Ihre maximal fünf Polygon-Helden mit der Maus durch vorgerenderte Schauplätze. Wie in einem Adventure nehmen Sie mit einem sich ver-



Ein besiegter Meuchelmörder bringt uns zehn Erfahrungspunkte ein.

ändernden Cursor Gegenstände genau unter die Lupe, öffnen Türen oder knacken gut versteckte Schatzkisten. Allerdings sind manche Schlösser mit Fallen gesichert. Je nach ihren Fähigkeiten erkennen Ihre Recken die einzelnen Komponenten der Falle und entschärfen sie mit dem jeweils passenden Schlüsselsatz. Dabei merkt sich das Spiel, welche Schloßsysteme Sie schon einmal geknackt haben. Stoßen Sie erneut darauf, wird die Falle unverzüglich erkannt und automatisch deaktiviert.



Im örtlichen Tempel erfährt Jimmy schnelle (und kostenlose) Heilung.

Kämpfe à la Feist

Bei Ihren Streifzügen durch Krondor stolpern Sie über jede Menge Gegner. Mal stoßen Sie auf ein paar herumlungernde Räuber, dann wieder auf ganze Monsterhorden. Nach einem taktischen Kampfsystem, das Feist höchstpersönlich vor 25 Jahren entwickelt hat, teilen Sie Schwertstreiche aus und beschwören Flammenzauber. Magische Sprüche lesen Ihre Helden entweder von einem Pergament ab, oder sie mischen die passenden Ingredienzen selbst zusammen. Während der Kämpfe sollten Sie des öfteren die Perspektive wechseln. Nur so sehen Sie im Verborgenen lauernde Briganten. Besiegte Gegner werden Ihnen in Erfahrungspunkten vergütet, mit deren Hilfe Sie die Charakterwerte Ihrer Helden kräftig tunen können.



Auch die allerhärtesten Gegner bekämpfen Sie jedesmal rundenweise.

Wie schon im Vorgänger ist auch in Return to Krondor die Handlung in mehrere Kapitel eingeteilt. Insgesamt zehn Abschnitte erwarten Sie, die mit mehreren Unterquesten vollgestopft sind. MIC

Return to Krondor

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Sierra
Termin:	Dezember ´98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Die fünf Jahre Wartezeit scheinen sich gelohnt zu haben. Endlich mal wieder ein Rollenspiel, bei dem viel Wert auf die Story gelegt wird. Durch das ausgefeilte Kampfsystem und das kniffelige Fallenentschärfen dürften auch Cracks auf Ihre Kosten kommen.«



Interview mit Autor Raymond Feist

GameStar: Wie stark warst Du an der Entwicklung und Entstehung des Spiels beteiligt?

Feist: Erheblich mehr als an Betrayal. Ich wollte seinerzeit den Dynamix-Jungs nicht auf die Nerven fallen. Und die haben geglaubt, ich wäre nicht interessiert. Diesmal war ich über die gesamte Entwicklungsphase mit dabei. Das betrifft nicht nur das Ausarbeiten der Story, sondern auch das Spielgefühl. Return to Krondor ist »midkemisch« und bleibt der Tradition meiner Geschichten absolut treu.

»Nochmal brauchen wir keine fünf Jahre«

GameStar: Warum dauerte es so lange, das neue Krondor-Spiel zu entwickeln?

Feist: Sechs Monate haben wir allein verloren, weil Dynamix die Fortsetzung nicht machen wollte und ich mir einen neuen Publisher suchen mußte. Nachdem ich mit Pyro Technix ein neues Entwicklerteam gefunden hatte, verschlang die Ausarbeitung des Skripts ein weiteres Jahr. Und zu allem Überfluß mußten die Programmierer eine neue Grafikengine entwerfen. Das hat dann einfach zu lange gedauert. Für das nächste Spiel werden wir mit Sicherheit aber nicht wieder fünf Jahre brauchen.

GameStar: Wie erklärst du dir die Rollenspielflaute der letzten Jahre?

Feist: Früher stürmte man mit seinen Helden durch die Dungeons und metzelte alles nieder. Bis heute haben sich zwar Grafik und Technik erheblich verbessert, aber sonst ist leider vieles beim alten geblieben: Eine gute Story fehlt oft. Die meisten Entwickler kriegen gar nicht mit, daß sie sich ständig wiederholen. Doch die Käufer langweilen sich und lassen solche Titel links liegen.

»Eine gute Story fehlt oft«

GameStar: Was habt Ihr bei Teil 2 besser gemacht?

Feist: Es mag ja etwas eitel klingen, aber ich glaube, daß es in Sachen Storygehalt nichts vergleichbares zu den beiden Krondors gibt. Wir wollen, daß sich der Spieler wie ein Leser meiner Bücher fühlt. Ich habe Briefe von Leuten erhalten, die bei Betrayal Tränen vor Rührung vergossen haben. Wenn Du die Leute bei ihren Gefühlen erwischen kannst, ist das Qualitäts-Entertainment. Auf so etwas bin ich stolz. Außerdem mag ich keine Geschichten, in denen die Bösewichter böse sind, weil sie einen Bart tragen.

Eroberung der Fantasy-Welt

Heroes of Might and Magic 3





Brodelnde Vulkane und ausgeblichene Knochen zieren die düstere Lavalandschaft.

New World Computing würzt das strategische Heroes of Might & Magic 3 mit einer Prise Rollenspiel.

Die traditionsreiche Rollenspielserie Might & Magic und der rundenbasierte Strategieableger Heroes of Might & Magic hatten bisher außer dem Namen wenig gemein. Heroes 3 wird nun erstmals direkt an die Hintergrundgeschichte des Spielebruders anknüpfen und darüber hinaus auch typische Spielelemente übernehmen.

Entdeckungsreise

Mit dem Spielprinzip der Heroes-Serie wagt New World Computing keine Experimente: Nach wie vor statten Sie Ihre Fantasy-Helden mit zahlreichen Artefakten und einer Armee von Kreaturen aus, um rundenweise geheimnisvolle Länder zu erforschen und gegnerische Burgen zu erobern. Mit ihrem Gefolge stürzen sich die Heroen in taktische Hexfeld-Schlachten. Kenner von Might & Magic 6 werden im kräftig aufgestockten Kreaturenschatz von Heroes 3 einige (unliebsame) Bekannte wiederfinden. Beispielsweise sollen die gefürchteten Teufel nun die Armeen des Bösen verstärken. Die roten Ungetüme rekrutieren Sie ebenso wie die meisten anderen Kreaturen in Ihren Städten, von denen es wieder unterschiedliche Varianten gibt. Im neu dazugekommenen »Inferno« befehligen beispielsweise finstere Beschwörer Geschöpfe der Dunkelheit. Jede Ortschaft wird sieben Arten von Monstern ausbilden können, die alle noch einmal als aufgewertete Variante existieren. Insgesamt sollen im Spiel 118 unterschiedliche Monsterklassen verfügbar sein.



Die im Wald versteckte Stronghold gehört zu den neuen Stadttypen.

Gut gerüstet

Ein weiteres Element aus dem großen Bruder wird in Heroes of Might & Magic 3 Einzug halten: Das Inventarsystem soll erheblich Rollenspiel-typischer ausfallen. Gefundene Artefakte dürfen Sie einem Helden nun an einem Ganzkörperbild anlegen. Jeder Kämpe soll nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen des gleichen Typs benutzen können. So darf er beispielsweise lediglich ein einziges Schwert in der Hand halten; überzählige Klingen müssen Sie an andere Heroen weiterreichen. Zudem soll jedes Artefakt ein bestimmtes Gewicht besitzen. Wenn ein Held künftig zuviel magischen Krimskrams mit sich herumschleppt, bewegt er sich dafür nur noch im Schneckentempo. Auf diese Weise soll die Erschaffung einzelner Superhelden unterbunden werden; statt dessen müssen Sie auf eine gleichmäßige Verteilung der Artefakte achten. CS



Heroes 3 bietet deutlich hübschere und mit Schätzen gefüllte Landschaften.

Heroes of Might & Magic 3

Genre: Strategiespiel Hersteller: New World Comp.
Termin: Dezember '98 Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Schon im Vorgänger gab es ungeheuer viel zu entdecken. Die versprochene Vielfalt von Heroes 3 dürfte wieder für durchwachte Nächte sorgen.«



Rynn läßt Drachen steigen

Drakan

Langbeiniger als Lara und tödlicher als Turok: Die Drachenfreundin Rynn kämpft um die Krone des Action-Genres.

Seit unserer letzten Preview hat sich beim **Tomb Raider**-Konkurrenten **Drakan** einiges getan. Bei unserem Besuch der hochoffiziellen Drakan-Party in San Franzisko war der Mehrspieler-Modus bereits so weit fertig, daß wir einige Duelle austragen konnten. Außerdem gab es neue Monster zu bestaunen: Einen fiesen Todesritter und ein unförmiges Riesenvieh, das Felsen oder auch mal Goblins nach Heldin Rynn schleudert.



Auf der wilden Drakan-Party in San Franzisko fanden heiße Multiplayer-Matches statt.

Finden Sie Arokh

Bei einem Überfall der schweineartigen Wartoks auf Rynns Dorf wird ihr kleiner Bruder entführt. Unsere handfeste Heldin ist noch etwas angeschlagen vom Trink-Wettkampf am Abend vorher und kann nicht eingreifen. Als ihre Kopfschmerzen nachlassen, schwört sie Rache und zieht los. Zunächst hat sie noch keinen geflügelten Helfer zur Verfügung: Der erste Level dreht sich darum, einen Seelenstein zu finden, mit dessen Hilfe Rynn einen Drachen an sich binden kann. Wenn sie das mächtige Urvieh aufgestöbert hat, kann das Ritual der Bindung beginnen, und Rynn wird zur Drachenreiterin. Erst dann geht die Jagd nach den Entführern ihres Bruders richtig los.



Ein Todesritter hat Rynn in einen harten Nahkampf verwickelt.



Hitziges Luftduell: Die rote Anzeige links zeigt Rynns Lebensenergie; die goldene Kugel rechts gibt über den Vorrat an Feuerbällen Auskunft.

Drache gegen Drache

Im Vierer-Netzwerk auf der Party lieferten wir uns spannende Gefechte mit anderen Journalisten. Jedes Deathmatch begann damit, daß wir alle erst einmal zu unseren Drachen hetzten und dann in unterschiedliche Richtung auseinanderjagten, um eine Atemwaffe fürs geschuppte Reittier zu finden. Ohne ein Feuerball- oder Eisatem-Symbol gefunden zu haben, können die Drachen nämlich nicht kämpfen. Designer Mike Nichols: »Das werden wir vielleicht noch ändern. Beim Testspielen entstanden dadurch einige unfaire Situationen.« Sobald die ersten Spieler aufgerüstet hatten, entwickelten sich aufregende Luftkämpfe samt klassischer Fliegertaktiken wie Sturzangriffen. Unsere Lieblingswaffe: Der Elektro-Atem, der Blitze in alle Richtungen zucken läßt. GUN

Drakan

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	Februar '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Bei Drakan kann eigentlich nichts mehr schiefgehen: Die Story ist spannend, die Heldin hat Star-Qualität und die Grafik sieht schick aus. Außerdem wollte ich schon immer mal auf einem Drachen durch ein Action-Adventure reiten.«



Das Rennen der Markenwagen

TOCA 2

Touring Car Championship

Die Tourenwagen-Meisterschaft will beweisen, daß die Boliden zu Unrecht im Schatten der Formel-1-Raser stehen.

Mit quietschenden Reifen schert der Audi A4 urplötzlich aus der Kolonne und zieht mit Vollgas an einem Ford Mondeo vorbei. Blech knirscht, als sich ein



Die neuen Wagenmodelle erlauben den Blick ins Cockpit und auf den Fahrer.

Volvo vor den forschen Drängler schiebt, um ihn an weiteren Überholmanövern zu hindern. Mit deutlichen Schrammen und Dellen reiht sich der Audi wieder in den Pulk ein. Keine Angst, Sie haben es nicht mit einer Neuauflage von Autobahn Raser zu tun: In der britischen Tourenwagenmeisterschaft rasen alljährlich aufgemotzte Serienmodelle bekannter Hersteller um die Wette.

Dicke Brummer

Das unbeschwerte Rennspiel TOCA Touring Car Championship nahm sich vor einem Jahr der getunten Flitzer an. Derzeit bastelt Codemasters fleißig am Nachfolger, mit dem Sie die 98er Saison der britischen Rennliga hautnah miterleben dürfen. Alle acht Originalteams mit jeweils zwei Fahrern werden wieder vertreten sein. So sollen Sie den Ford von Touring-Car-Gaststar Nigel Mansell steuern können, oder den aktuellen Meister Rickard Rydell im Volvo S40 noch einmal ganz oben aufs Treppchen bringen. Abseits der Meisterschaftsläufe auf acht Originalkursen werden Sie nun auch an Markenrennen teilnehmen können. Wenn 16 Autos des gleichen Typs gegeneinander antreten, entscheidet allein das fahrerische Können über Sieg oder Niederlage. Für die Markenmeisterschaften sind vom Ford Fiesta bis zum Jaguar XJ220 sieben zusätzliche Fahrzeuge geplant.

Ein Hauch Strategie

Während Action-Raser sich beim ersten TOCA pudelwohl fühlten, vermißten anspruchsvolle Piloten strategische Optionen wie Fahrzeugtuning oder Boxenstops. Dieses Manko will Codemasters zumindest teilweise beheben. Pausen in der Boxengasse sollen nun möglich sein, um Schäden zu reparieren oder Reifen zu wechseln. An den Wageneinstellungen dürfen Sie aber voraussichtlich wieder nicht basteln. Dank der überarbeiteten Grafikengine können Sie nun in die Cockpits der Autos sehen; wechselnde Wettereffekte und animierte Objekte sollen die Rundkurse lebendiger gestalten. Trotz allem reizt Sie immer noch der Gedanke, mit einem Audi über hiesige Autobahnen zu brettern? Kein Problem: Unter den acht zusätzlichen Phantasiestrecken von TOCA 2 soll sich auch eine deutsche Schnellstraße befinden. CS


Die Vogelperspektive ist eine von fünf Kamera-Einstellungen.

TOCA 2 Touring Car Championship

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Gut

Christian Schmidt: »Markenrennen und Boxenstops dürften mehr Tiefe in die actiongeladenen Rennen bringen, ich vermisse aber nach wie vor das Wagentuning.«

Manny und sein Freund erkunden die Unterwelt mit dem schnittigen Bonesmobil.

Im Reich der Toten

Grim Fandango

Mit der Stimme von Alf und einer Tüte über dem Kopf können Sie sich bald ins Jenseits schicken lassen.

Sein Name ist Manny Calavera. Sein Geschäft ist der Tod. Manny ist ein Mittler zwischen den Welten. Wenn Sie einmal das Zeitliche segnen sollten, sind es Leute wie Calvera, die Ihnen die Passage in die Ewigkeit vermitteln. Doch auch im Jenseits ist nicht alles eitel Sonnenschein. Böse Mächte sind am Werk und bringen unseren Helden in Bedrängnis. Doch LucasArts sei Dank ist Rettung schon unterwegs. Als Schutzengel steuern Sie Manny im Adventure **Grim Fandango** einmal durch die Hölle und zurück.

Untote Revoluzzer

Mannys Abenteuer beginnt, als er die geheimnisvolle Mercedes Colomar als Kundin gewinnt. Denn kurz danach ist die attraktive Verstorbene wie vom Erdboden verschwunden. Steckt sein ärgster Konkurrent Domino Hurley dahinter, oder gar sein eigener Boß Don Copal? Diesen Fragen geht Manny gemeinsam mit seinem Mutantenfreund Glottis und der niedlichen Sekretärin Eva nach. Bei der vier Jahre bzw. Kapitel andauernden Odyssee durch die Unterwelt der Toten stoßen sie auf ein dunkles Geheimnis, eine Revoluzzergruppe und den finsteren Hector LeMans.

Skelett-Pappköpfe

Grafisch erwartet Sie eine Mischung aus mexikanischer Folklore Kriminalfilmen der schwarzen Serie. Interessanterweise wirken die Gesichter der untoten Bevölkerung nicht skelettartig, sondern wie auf eine Papiertüte aufgemalt. Entgegen den bisher bekannten Adventures aus dem Hause LucasArts steuern Sie Ihren Polygonhelden mit Joystick oder Tastatur. Auf Tastendruck untersucht er Gegenstände oder setzt Apparaturen und Maschinen in Bewegung. Gespräche laufen wie gewohnt nach Multiple-choice-Manier ab.

Hör mal, wer da spricht

Da **Grim Fandango** nicht zuletzt von den oft makaberen Wortspielereien lebt, war eine aufwendige deutsche Lokalisierung notwendig. Für die Rolle des Manny konnte man Tommi Pieper gewinnen, die Stimme von Parade-Alien Alf. Die vom deutschen Distributor Funsoft überwachten Synchronarbeiten sind mittlerweile abgeschlossen, nur LucasArts feilt derzeit noch an letzten Details. Bei Redaktionsschluß ging gerade die US-Version in Produktion, bis zur nächsten Ausgabe dürfte die deutsche Reisegenehmigung ins Reich der Toten bei uns eingetrudelt sein. MIC



Im smarten Dinner-Jacket wirkt Manny wie Humphrey Bogart.

Grim Fandango

Genre:	Adventure	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Dezember ´98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Die Idee zu Grim Fandango ist so skurill, daß nur ein Hit oder Flop daraus werden kann. Ich tippe auf Hit, weil Dialoge und Rätsel zu stimmen scheinen«



Backen Sie ein Imperium

Pizza Syndicate

Neben der GameStar-Redaktion wissen auch WiSim-Programmierer die bunt belegten Teigfladen zu schätzen.

Daß die Designer von Software 2000 nicht nur auf dem Fußballrasen heimisch sind (Bundesliga Manager), sondern sich auch beim Italiener wohlfühlen, bewiesen sie bereits vor drei Jahren mit der Wirtschaftssimulation Pizza Connection. Im Dezember soll der Nachfolger Pizza Syndicate erscheinen, in dem Sie erneut aus einem kleinen Lokal ein florierendes Italo-Imperium aufbauen.

McPizza oder Rossini

Die 30 Missionen Ihrer Gastronomenkarriere sollen Sie in 20 Städten auf der ganzen Welt absolvieren, die ihren realen Vorbildern zumindest in einigen Wahrzeichen ähneln. Die Comic-Metropolen machen bereits im gegenwärtigen Beta-Stadium einen belebten Eindruck. Tag und Nacht wechseln sich erkennbar ab, potentielle Kundenarbeiten oder schlafen. Jedes Ihrer Lokale hat eine bestimmte Reichweite, das Sie durch Werbung vergrößern können. Gerät ein hungriger Bürger in dieses Areal, wandert er schnurstracks zu Ihrem Restaurant, um dort seinen Magen zu füllen. Seine Zufriedenheit verrät er in einer kleinen Gedankenblase à la Theme Park. Weil Sie es nicht jedem Kundentyp Recht machen können, sollten Sie Ihr Angebot auf eine der acht Zielgruppen wie Rentner, Kinder oder Singles abstimmen. Neben der Auswahl der Rezepte und des Personals spielt vor allem die Ausstattung der Lokale eine entscheidende Rolle. Während jüngere Pizza-Liebhaber mehr Wert auf Dumping-Preise und poppige Einrichtung legen, bevorzugen Feinschmecker ausgefallene Teigfladen und gediegenes Ambiente.



Die Städte (hier eine in Japan) im Comic-Stil sind detailreich gezeichnet.

Pizza Brutala

Der Zweitname »Syndicate« kommt vom stark erweiterten Mafia-Modus. Neben den bereits aus Pizza Connection bekannten Schlägertrupps dürfen Sie diesmal auch Attentäter losschicken. Außerdem stehen Waffenhandel und Schutzgelderpressung auf dem Programm der dunklen Seite der Pizza. Verfolgungsjagden mit verfeindeten Banden oder gar Schießereien tragen Sie in kleinen Actionsequenzen aus.



Unsere neue Pizza ist mit einer schmackhaften Ameise (rechte Hälfte) garniert.

Fast ebenso spaßig ist der Back-Modus. Neben einigen Standard-Pizzas oder geklauten Rezepten stehen auf der Speisekarte auch Ihre eigenen Kreationen. Die backen Sie, indem Sie 80 verschiedene Zutaten auf dem Teig verteilen, darunter so exotische Ingredienzien wie Ameisen und Heuschrecken. Dabei kommt es nicht nur auf die Zusammenstellung an (Sardellen passen beispielsweise nicht zu Ananas), sondern auch auf Menge und Optik. So sollten die Zutaten symmetrisch angeordnet und in mundgerechte Häppchen zerteilt sein. Denn wer will schon eine ganze Kokosnuß auf seiner Pizza finden? RS

Pizza Syndicate

Genre:	Simulation	Hersteller:	Software 2000
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Pizza Syndicate könnte für Liebhaber von Wirtschaftssimulationen eine schmackhafte Abwechslung zu den Sport- und Transportmanagern darstellen.«

Kampf der Copter im Doppelpack

Apache Havoc

Empire erklärt Comanche 3 und Longbow 2 den Krieg. Gleich zwei Kampfhelikopter sollen den Genrebesten den Rang abfliegen.



Die beiden Havocs fliegen natürlich unter dem roten Stern.



Markant und mechanisch anfällig sind die gegenläufig operierenden Doppelrotoren.

Zu den größten Herausforderungen für Entwickler gehören Hubschraubersimulationen. So müssen sie die komplexe Flugmechanik der Drehflügler in den Griff bekommen. Da Helikopter meist im Tiefflug operieren, gehört eine erstklassige Landschaftsdarstellung mittlerweile zum Standard. Und weil der Spieler alles um sich herum sehr genau sehen kann, müssen sich verbündete und gegnerische Fahrzeuge auch noch möglichst realistisch verhalten. Zwei ehemalige Designer von Digital Integration haben mit ihrer Firma Razorworks diesen steinigen Pfad beschritten und gleich zwei Kampfhubschrauber in ein Programm verfrachtet. Deren Namen bezeichnen gleichzeitig auch das Spiel: Apache Havoc.



Einige Einsätze starten direkt von einem Flugzeugträger.

Dynamisches Duo

Während den amerikanischen Longbow-Apachen mittlerweile auch Nichtpiloten zur Genüge kennen, ist der russische Havoc nur eingefleischten Genrefans ein Begriff. Als MiL-28N Havoc B ist er seit 1994 der wendigste Angriffskopter russischer Bauart. Mit einer dieser waffenstarrenden Hightech-Maschinen absolvieren Sie je eine Kampagne in Kuba und Thailand. Apache Havoc will wie das große Vorbild Longbow 2 mit volldynamischen Feldzügen aufwarten: Auf einer kontinuierlich aktualisierten Karte verfolgen Sie den Verlauf des Konflikts. Anhand dessen erstellt der Rechner einen Satz von Missionen, von denen Sie jeweils eine selber fliegen können. Je nachdem, ob Sie nur einen Strommasten zerlegt oder die gesamte gegnerische Kommunikation lahmgelegt haben, beeinflussen Sie den Fortgang des Feldzugs.

Spiegel im Cockpit

Im Tiefflug stoßen Sie auf Dutzende von unabhängig agierenden Einheiten. Jede einzelne wurde liebevoll animiert. Man sieht die Besatzung, Radarantennen rotieren und Panzerketten passen sich dem Terrain an. Außerdem dürfen Sie tieferliegende Flußläufe zur Tarnung ausnutzen, und im Cockpit des Havoc lächelt Ihnen das Antlitz Ihres digitalen Egos vom nicht entspiegelten Monitor zu. MIC

Apache Havoc

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Dezember ´98
Termin:	Empire	Ersteindruck:	Gut

Mick Schnelle: »Die Preview-Version hat mir sofort gefallen. Wettereffekte, realistisch animiertes Kriegsgerät und sogar Spiegelungen im Cockpit schaffen Stimmung. Hoffentlich wird die Kampagne ebenso spannend.«

Herziger Manager

Kurt

Zurück zu den Wurzeln: Die Ex-BM-Programmierer besinnen sich mit ihrem neuen Fußball-Werk auf alte Stärken.



Aufstellung und Taktik Ihrer Mannschaft dürfen Sie auch während einer Begegnung jederzeit ändern.

Wenn die Finanzen am Bockwurstverkauf in der Halbzeitpause gesunden müssen, hat man es mit einem Fußballmanager moderner Prägung zu tun. Fans erinnern sich da wehmütig an 1991, als der Bundesliga Manager Professional auf allen überflüssigen Ballast verzichtete und statt dessen taktische Tiefe und einfache Bedienung in den Vordergrund stellte. Dessen Macher, Werner Krahe und Jens Onnen, werkeln seit letztem Jahr an Kurt, dem nach ihren Angaben einzig wahren Nachfolger des Klassikers.


Der Team-Bildschirm ist das Herzstück des Spiels.

Trainerfreuden

Sie trainieren Ihre Elf, spähen nach neuen Talenten und versuchen Ihre Mannschaft für das nächste Match optimal auf- und einzustellen. Hobby-Hoeneße kommen dagegen kaum auf ihre Kosten, das Drumherum beschränkt sich auf das Nötigste. So werden beliebte, aber eigentlich sinnlose Features wie Fanartikelverkauf oder Immobilienanlagen erst gar nicht berücksichtigt und selbst Standards wie Werbung oder Stadionausbau so weit wie möglich reduziert.

In den Bereichen Training, Taktik, Aufstellung und Transfermarkt dürfen Sie sich dagegen so richtig austoben. Damit das Ganze nicht in einem Menübrei untergeht, wurde viel Arbeit in eine durchdachte Bedienung gesteckt. Ohne Umwege können Sie zu anderen, sinnvollen Bildschirmen wechseln.

Lizenzlos

Mangels DFB-Lizenz sind die Kicker zwar mit den üblichen Buchstabendrehern versehen, können aber per Editor ebenso wieder in ihren Originalzustand versetzt werden wie sämtliche Vereinsdaten samt Wappen. Für die detaillierten Datenbanken haben Krahe und Onnen dagegen mühevoll recherchiertes Originalmaterial verwendet. Jedem Akteur sind Dutzende verschiedener Eigenschaften von der Schußstärke bis hin zum Charakter zugeordnet. Letztlich entscheidend sind die vier Hauptattribute Kondition, Technik, Spielintelligenz und momentane Form, aus denen wiederum ein Gesamt-Leistungswert zwischen 1 und 1.000 ermittelt wird.

Diese Detailfülle läßt dem Spieler nicht nur viel Raum für individuelle Entscheidungen, sondern ist vor allem für das eigentliche Highlight von Kurt zuständig: Anstatt sich mit vorgerenderten Torszenen zu langweiligen oder sich vor einer gruseligen 3D-Engine in Sicherheit zu bringen, dürfen Sie das Geschehen in Echtzeit auf einem nett gezeichneten Isometrie-Pixel-Rasen bewundern. Doch nicht nur das, parallel berechnet der PC sämtliche Ergebnisse aller Ligen eines Spieltages (bis zu 192) auf diese Weise. Spielen Sie in der Bundesliga, können Sie also per simplem Mausklick in eines der acht anderen Stadien der Nation wechseln. MG


Das Werbungsmenü gleicht den BM-Vätern.

Kurt

Genre: Fußball-Manager **Hersteller:** Heart-Line
Termin: Januar ´99 **Ersteindruck:** Gut

Michael Galuschka: »Konzentration aufs Wesentliche – das Konzept scheint aufzugehen. Die Grafik wirkt arg krümelig, doch das machen die Echtzeit-Torszenen wett.«

Flammen am Horizont

Warzone 2100



Bombast-Schlachten in der dritten Dimension: Warzone 2100 schickt Sie in einen dynamischen Riesenfeldzug.

Während Sie in den meisten Echtzeit-Strategiespielen Szenario um Szenario abspulen, geht das Sciencefiction-Epos Warzone 2100 andere Wege. Hier werden Sie Ihre kleine Startbasis über mehrere Missionen hinweg kontinuierlich ausbauen. Auch Ihre überlebenden Truppen kämpfen im nächsten Einsatz wieder mit und gewinnen so ständig Erfahrung. Im Kampagnenverlauf klären Sie das dreh- und zoombare 3D-Gelände immer weiter auf, bis Sie schließlich in einem riesigen Areal kämpfen. Zur Auflockerung müssen Sie Zwischenmissionen bestehen. In denen beladen Sie einen Luftlandetransporter mit ausgewählten Kämpfern, um unter Zeitdruck gegen den Feind anzutreten. Bei manchen dieser Invasionen dürfen Sie später noch Nachschub anfordern.



Unter unserem massiven Sturmangriff bricht die Feindbasis zusammen.

Widerstandsnester

Anfangs bestehen Ihre Truppen aus simplen Panzern, die kleine Rebellenbasen vernichten sollen. Ihre Gegner kontern mit aufgemotzten Jeeps und Infanteristen, die aus der Mad Max-Trilogie entwichen sein könnten. Viele der feindlichen Camps bergen Powerups; sobald Sie die einsammeln, können Sie neue Technologien erforschen. Nach und nach entwickeln Ihre Labors Artillerie, Flammenwerfer, Hoovercrafts oder Kriegsschiffe. Wer will, schraubt aus Karosserien, Fahrwerk und Bewaffnung eigene Kampfkreationen zusammen. Mit wenigen Mausklicks entstehen raketenbewehrte Monstertrucks, die jeden Berg erklimmen, oder rollende Kampfkolosse auf Panzerketten. Doch der Feind hält mit – in späteren Einsätzen verschanzt er sich in riesigen Bergfestungen, die Abschnitt für Abschnitt zu knacken sind.

Action für Strategen

Ein ausgefeiltes Interface soll dafür sorgen, daß Sie sich aufs Wesentliche konzentrieren können: Wie bei Dark Omen lassen sich auch Einheiten kommandieren, die gerade außerhalb des Sichtbereichs herumtollen. Frische Truppen produzieren Sie ebenfalls aus dem Off, ohne umständliches Zurückscrollen zur Heimatbasis. MD



Flammenwerfer richten im Nahkampf verheerende Schäden an.

Warzone 2100

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Beim Probespielen war ich begeistert: Durch die zusammenhängende Kampagne fühlt man sich wirklich wie in einem kompletten Feldzug.«

Entwicklungsreport

Dungeon Keeper 2

Phase 4: Betatest

Die letzte Phase der Entwicklung läuft: Wir beobachten für Sie das Bullfrog-Team beim Feintuning seines Kerker-Krachers.

Wenn Sie unseren Entwicklungsreport zu Bullfrogs Dungeon Keeper 2 bisher verfolgt haben, wissen Sie bereits über die Konzeptphase, die Realisierung sowie das Level-Design Bescheid. Mittlerweile ist das Untergrund-Epos so weit gediehen, daß der Endspurt begonnen hat: die Testphase. Allerdings hat Bullfrog überraschend bekanntgegeben, sich für diesen Teil der Entwicklung besonders viel Zeit nehmen zu wollen, daher verschiebt sich der Erscheinungstermin auf Anfang Februar.



Eine magische Explosion erschüttert unsere Hühnerfarm – Heldenalarm!

Fehler und Schreie

»Arrrghh!« Ein gellender Schrei hallt durch das Großraumbüro. Nach fast zwei Stunden Spielzeit hatte Betatester Nathan Smethurst das Ende des 14. Levels fast erreicht – da stürzt das Programm sang- und klanglos ab. Den letzten Spielstand hat er vor mehr als 20 Minuten gesichert. Jetzt geht die Suche los: Was genau hat den Fehler verursacht? Smethurst versucht, die Spielsituation exakt zu wiederholen, die den Absturz bewirkt hat. Nach einigen Minuten wird er fündig. Einer der angreifenden Helden ist in eine Falle gelaufen, die wohl noch nicht vernünftig implementiert war. Der Fehler läßt sich gezielt wiederholen – damit hat der Tester seinen Job getan. Jetzt sind die Programmierer am Zug, denen er das Problem genau beschreibt. Doch gleich darauf findet er den nächsten Bug ...

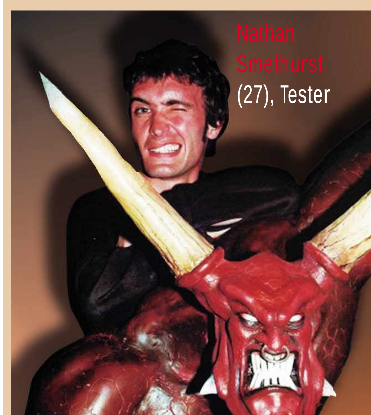


Der Horny wird schnell zornig und attackiert schon mal die eigenen Monsterkameraden.

Vom Möbelpacker zum Betatester

Nathan Smethurst hat eine interessante Karriere gemacht: Eigentlich arbeitete er in einer Umzugsfirma, bis ein Freund ihm eine Stelle bei Bullfrog anbot – falls er ihn bei jedem PC-Spiel schlagen würde. Smethurst gewann ein paar Matches und hatte einen neuen Job: Betatester. Mittlerweile ist er einer von drei festangestellten Mitarbeitern in der Testabteilung und arbeitet eng mit Programmierern und Level-Designern zusammen. Das kleine Team wird verstärkt mit Leuten außerhalb der Firma, die vorher keinen Blick auf Dungeon Keeper 2 werfen durften, damit sie frisch und unbefangen ans Spielen herangehen können. GUN

Berufsbild: Betatester



Nathan Smethurst (27), Tester

Tägliche Aufgaben: Spielen, spielen, spielen, bis alle Bugs gefunden sind und die Spielbalance perfekt ist – besonders im Mehrspieler-Modus.

Ausbildung/Kenntnisse: Gutes allgemeines Verständnis von PCs, Fähigkeit zur Teamarbeit, besondere Sorgfalt, Erfahrung mit Computerspielen und eine Menge Enthusiasmus.

Typischer Werdegang: Spieletester in den Testabteilungen der Softwarefirmen sind in der Regel externe Betatester, die sich »hochgearbeitet« haben. Manchmal werden auch Leute eingestellt, die in schon anderen Bereichen der Spiele-Industrie gearbeitet haben, wie beispielsweise Übersetzer.

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
UPDATE	Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	Dezember '98
UPDATE	Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98, 9/98	Gut	1. Quartal '99
	Baldur´s Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98, 11/98	Sehr gut	Dezember '98
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98	Ausgezeichnet	Dezember '98
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Februar '99
	Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
UPDATE	Drakan	Action-Adventure	Psygnosis	10/98	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	Dezember '98
	Earthworm Jim 3D	Jump-and-run	Interplay	9/98	Gut	März '99
UPDATE	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	1/98	Ausgezeichnet	Januar '99
	FIFA 99	Fußballspiel	EA Sports	11/98	Sehr gut	November '98
	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	Januar '99
UPDATE	Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	November '98
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98, 11/98	Sehr gut	November '98
UPDATE	Heretic 2	Actionspiel	Raven Software	11/98	Gut	November '98
	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98	Sehr gut	Dezember '98
UPDATE	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98	Sehr gut	Februar '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Kings Quest 8	Action-Adventure	Sierra	11/98	Gut	Dezember '98
	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	Dezember '98
	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Mechwarrior 3	Mechspiel	FASA Interactive	11/98	Sehr gut	März '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Metro Police	Action-Adventure	Virtual X-citement	8/98	Gut	Dezember '98
	Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine	9/98	Gut	November '98
	Nations	Flugsimulation	Psygnosis	10/98	Passabel	1. Quartal '99
	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	November '98
	Prey	3D-Action	3D Realms	9/98	Gut	3. Quartal '99
	Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	Dezember '98
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Requiem: Avenging Angels	3D-Action	3DO Company	7/98, 10/98	Sehr gut	Dezember '98
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Shadow Company	Echtzeit-Strategie	Interactive Magic	11/98	Sehr gut	März '99
UPDATE	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	7/98, 10/98, 11/98	Ausgezeichnet	November '98
	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	November '98
	Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	11/98	Gut	November '98
	Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	Dezember '98
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98	Gut	2. Quartal '99
	Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	1. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Star Wars: Rogue Squadron	Actionspiel	LucasArts	11/98	Gut	November '98
	Star Wars: X-Wing Alliance	Weltraumspiel	LucasArts	11/98	Gut	1. Quartal '99
UPDATE	StarCraft: Brood War	Echtzeit-Strategie	Blizzard	9/98	Sehr gut	Dezember '98
UPDATE	Starshot: Space Circus	Jump-and-run	Infogrames	9/98	Gut	Januar '99
UPDATE	Trespasser	Actionspiel	Dreamworks	8/98	Sehr gut	November '98
	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	8/98, 11/98	Sehr gut	November '98
UPDATE	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	1. Quartal '99
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Acclaim	8/98	Sehr gut	Dezember '98
	Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Uprising 2	Actionspiel	3DO Company	10/98	Sehr gut	Dezember '98
	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	9/98	Gut	4. Quartal '98
	War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97, 11/98	Gut	November '98
	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	Februar '99
UPDATE	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Electronic Arts	10/98	Sehr gut	Dezember '98
UPDATE	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	2. Quartal '99
UPDATE	X	Weltraumspiel	Egosoft	10/98	Passabel	Januar '99



Polizisten jagen Raubkopierer

Wenn die Kripo zweimal klingelt

Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt. Wer selbstgebrannte Spiele dutzendfach verteilt, muß mit ernsten Konsequenzen rechnen – und einem Besuch der Polizei.

Diesen Sommertag wird Holger E. wohl nie vergessen. Dabei fing alles so gut an: Ein Kumpel aus der Parallelklasse hatte ein paar Top-Spiele als Raubkopien bei ihm »bestellt«, die er später abholen wollte. Routiniert startete Holger das Kopierprogramm für seinen CD-Brenner und legte den ersten, bereits beschrifteten Rohling bereit. »Noch so ein Auftrag, dann hab' ich das Geld für die Enduro zusammen«, dachte der 17jährige, als es an der Wohnungstür klingelte. Seine Mutter öffnete, und Holger traute seinen Ohren nicht. »Kriminalpolizei, guten Tag. Ist Ihr Sohn zu Hause?« hörte er noch, dann ging alles ganz schnell. Panisch schaltete Holger seinen PC aus und schob die Rohlinge mit dem Fuß unters Bett, als drei Männer in Zivil das Zimmer betraten – gefolgt von seiner fassungslosen Mutter. Die ungebetenen Gäste präsentierten Holger Ihre Dienstausweise und einen Durchsuchungsbeschluß. Mit einem Blick hatten sie den offenen CD-Brenner, das StarCraft-Original daneben und den Stapel eingeschweißter CD-Rohlinge im Regal ausgemacht. »Herr E., Sie stehen im Verdacht, gegen das Urheberrechtsgesetz zu verstoßen. Befinden sich Raubkopien in Ihrem Besitz?«

Allianz gegen Piraten

Solche unschönen Szenen spielen sich in Deutschland beinahe täglich ab. Einige »besonders schlaue« Jugendliche und junge Erwachsene kopieren im großen



Kriminaloberkomissar Jochen S. erzählt uns in seinem Dezernat vom zeitraubenden Kampf gegen die Softwarepiraten.



Fahndungserfolg: Einen Tag vor unserem Besuch beschlagnahmten die Ermittler dieses Raubkopierer-Equipment.

Stil illegal Computerspiele, um die schnelle Mark zu machen. Der Verband der Unterhaltungssoftware-Industrie Deutschland (VUD) geht von einem jährlichen wirtschaftlichen Schaden von 2,5 Milliarden Mark aus. Das wäre etwa die Hälfte des Gesamtumsatzes. Im Kampf gegen Softwarepiraten arbeitet der VUD eng mit der Kriminalpolizei zusammen. Dabei kann die Kripo nicht präventiv vorgehen, sondern ist auf konkrete Hinweise angewiesen. So auch Oberkommissar Jochen S., der dem Dezernat für Wirtschaftsdelikte in der Münchener Kriminalpolizeidirektion 2 angehört. Wir haben den Beamten an seinem Arbeitsplatz besucht, um mehr über die polizeiliche Ermittlungsarbeit zu erfahren.

Auffallend günstige Software

Mit Raubkopien hat der Oberkommissar jeden Tag zu tun. Er stöbert beispielsweise im Internet nach auffälligen Angeboten und bearbeitet Hinweise Dritter auf Softwarepiraten. Die meisten Tips bekommt er von Anwälten betroffener Firmen, die auf verdächtige Zeitungs- und Zeitschriftenanzeigen antworten und sich die auffallend günstige Software schicken lassen. Wenn es sich dabei nicht um Originale handelt, schnappt die Falle zu. Oft rufen auch Kollegen beim Dezernat an, die zufällig fündig wurden. Beispielsweise in der Wohnung eines Ladendiebs, in der sich neben der Kaufhausbeute auch selbstgebrannte Raubkopien stapelten.

Keine Chance

Bei Holger E. war es anders. Ein Mitschüler hatte der Polizei detailliert beschrieben, wie Holger fast die halbe Schule mit »Sicherheitskopien« belieferte. In solchen Fällen kommt oft Neid ins Spiel: Während der Klassenkamerad mit der S-Bahn zum Unterricht fährt, düst Holger auf seinem schnittigen Motorroller heran, den er sich mit Raubkopien finanziert hat. Bei diesen konkreten Hinweisen hat der Softwarepirat gegen die Kripo keine Chance. Die drei Beamten durchsuchen sein Zimmer, in wenigen Minuten ist ein ganzer Haufen Beweisstücke zusammengetragen. Vor den Augen der entsetzten Mutter wird auch die restliche Wohnung fachmännisch durchstöbert, allerdings ohne Erfolg. Trotzdem füllt das beschlagnahmte Material zwei Umzugskartons – Computer und CD-Brenner nicht mitgerechnet. Holger muß den Ermittlern aufs Präsidium folgen, wo einige peinliche Fragen auf ihn warten.

»Wir wollen nicht kriminalisieren«

Erst bei einem begründeten Verdacht rückt eine Ermittlergruppe aus. Meistens muß sie zuvor eine Genehmigung der Staatsanwaltschaft einholen, was rund zwei Wochen dauern kann. Nur bei Verdunklungsgefahr (der Verdächtige wurde gewarnt) oder in besonders schweren Fällen schlagen die Kripobeamten sofort zu. »Wir könnten fast überall fündig werden«, verrät uns Oberkommissar S., »fast jeder benutzt doch Raubkopien. Aber wir wollen nicht jeden Jugendlichen kriminalisieren, nur weil auf seinem Rechner zwei kopierte Spiele laufen«. Falls ein kleiner Fisch erwischt wird, kommt er meist mit einem blauen Auge davon, weil die Staatsanwaltschaft bei Ersttätern Nachsicht übt. Nach Jugendstrafrecht sind dann beispielsweise einige Tage Sozialarbeit im Altersheim oder Krankenhaus fällig.

Zweierlei Strafe

Professionellen, volljährigen Raubkopierern drohen empfindlichere Strafen. Nach §108a Urheberrechtsgesetz muß ein gewerbsmäßiger Täter mit bis zu fünf Jahren Haft rechnen. Zu dieser Höchststrafe wurde bisher noch kein Softwarepirat verurteilt, wohl aber zu saftigen Geldstrafen, die sich an seinem Monatseinkommen und dem angerichteten Schaden orientieren. Einige Nettogehälter sind da schnell beisammen. Hinzu kommen zivilrechtliche Forderungen von Herstellerseite, welche die strafrechtlichen bei weitem übertreffen können. Die Kripo arbeitet eng mit den betroffenen Softwarefirmen zusammen; vor allem, weil professionelle Raubkopien kaum noch vom Original zu unterscheiden sind. Insbesondere dann, wenn CD-Inlays und Lizenzen gleich mitkopiert werden. In einem Fall hatte der Täter Microsoft-Programme im Gesamtwert von einer halben Million Mark vervielfältigt – und landete daraufhin erst mal in Untersuchungshaft.

Eltern unter Schock

Viele Täter, denen die Münchener Kripo auf die Schliche kommt, wohnen noch bei ihren Eltern. Die fallen häufig aus allen Wolken, wenn die Ermittler mit einem Durchsuchungsbeschluß vor der Tür stehen und die ganze Wohnung auseinandernehmen. Schlimmer wird's, wenn die Polizisten niemanden antref-



Grenzenlos: In Indien wurde einem Blizzard-Mitarbeiter eine StarCraft-Kopie angeboten. Und das drei Tage vor dem Master-Termin...

fen und sich per Schlüsseldienst Zugang verschaffen müssen – dann kriegen es nämlich die Nachbarn noch viel einfacher mit. In vielen Fällen wissen die Eltern nicht, was ihr Sprößling mit seinem Computer überhaupt macht. Jochen S. führt aus:»Die sind oft heilfroh, daß ihr Sohn keine Drogen nimmt, sondern brav vor seinem PC sitzt.« Der Beamte berichtet von einem Elternpaar, das seinen beiden Söhnen ein Netzwerk mit sechs Computern finanzierte. Die Jugendlichen wollten angeblich eine eigene Mailbox aufbauen. Statt dessen boten sie auf einer Homepage Software an, die sie mit der gesponserten Anlage raubkopierten.

Kripo-Hacker

Die Experten in Dezernat 24 lassen sich auch von paßwortgeschützten Computern nicht abschrecken: »Die meisten Täter sind geschockt und verraten uns das Kennwort. Spätestens dann, wenn wir darauf hinweisen, daß eine Kooperation sich positiv aufs Strafmaß auswirkt.« Wenn der Raubkopierer beharrlich schweigt, werden die Beamten selbst zu Hackern. »Bis jetzt haben wir noch jedes Paßwort geknackt oder sind anderweitig an die Daten gekommen.« Notfalls helfen Computerprofis aus anderen Abteilungen, die beispielsweise versteckte Festplatten-Partitionen aufspüren. Wenn die Experten tatsächlich einmal nicht weiterkommen sollten, gibt es immer noch Landes- und Bundeskriminalamt. »Die könnten sogar zerstörte Festplatten auslesen, das war aber bisher nicht nötig.«

Frontenwechsel

Holger E. wird mittlerweile verhört und rückt bereitwillig die Namen seiner Kunden heraus. Danach kann er wieder nach Hause; seine Aussage geht an die Staatsanwaltschaft, die ihn später erneut vorladen wird. Die konfiszierten Raubkopien sieht Holger natürlich nicht wieder. Fraglich ist auch, ob er seinen PC zurückbekommt. Grundsätzlich bleiben beschlagnahmte Computer drei bis sechs Monate bei der Polizei. In schweren Fällen oder bei Wiederholungstätern wird die Ausrüstung gar nicht mehr herausgegeben, sondern den Beamten zur Verfügung gestellt. So arbeitet ein Kollege von Oberkommissar S. an einem konfiszierten Pentium-Geschoß, das der reguläre Haushaltsplan nicht erlaubt hätte. Diese Praxis ist nicht ungewöhnlich: Von Drogenfahndern beschlagnahmte Luxusautos werden beispielsweise verdeckten Ermittlern in anderen Städten zugeteilt.



CD-Brenner und Zip-Laufwerk erlauben Raubkopien von großen Datenmengen.

Ein harter Schlag

Viele junge Täter trifft der Verlust ihres Spiele-PCs härter als die drohende Geldstrafe. Die muß nämlich erst später bezahlt werden, während der geliebte Computer sofort weg ist. Daß man ihnen bald das Gehalt pfändet oder die Eltern zur Kasse bittet, juckt viele Raubkopierer zunächst wenig. Dafür, weiß der Oberkommissar zu berichten, sind die elterlichen Strafen gefürchtet, die bei der Rückkehr nach Hause drohen. MD

Dieser Report entstand unter Mitarbeit von Monika Lächl, Polizeiangestellte und Ex-Spieletesterin.

Interview mit einem Ex-Raubkopierer



GameStar sprach mit Timo H., der als Raubkopierer gefaßt und verurteilt wurde. In der über 30 Seiten langen Anklageschrift wurde der Streitwert auf mehr als 100.000 Mark festgesetzt. Am Ende erzielte der Anwalt von Timos Familie einen Vergleich. Nun waren nur noch 2.000 Mark an die Softwarefirma zu zahlen, jedoch über 8.000 Mark an Gerichts- und Anwaltskosten.

Zitat aus der Anklageschrift: »Auch der Beklagte versteht sich als Raubkopierer und ›Software-Pirat‹. Dies folgt schon zweifelsfrei aus dem sich selbst zugelegten Pseudonym ›Long John Silver‹: Die literarische Vorlage dieses Namens ist der einbeinige Pirat und Haupt-Bösewicht des allgemein bekannten und mehrfach verfilmten Romans ›Die Schatzinsel‹ (nomen est omen).«

GameStar: Wie bist du auf die Idee gekommen, Raubkopien zu verkaufen?

Timo: Ich hatte über eine Anzeige einen Typ aus der Schweiz kennengelernt, der Spiele für wenig Geld anbot – natürlich kopiert. Das hat mir gefallen, also habe ich mir von ihm immer die neuesten Titel schicken lassen. Und dann habe ich ebenfalls Anzeigen in Zeitschriften gesetzt und die Spiele für mehr Geld verkauft. Es hat nicht lange gedauert, dann hatte ich bei meinem Zulieferer Mengenrabatt.

GameStar: Wieviel Leute hast du beliefert?

Timo: Nach jeder veröffentlichten Anzeige brachte der Postbote in den folgenden Tagen über 30 Briefe ins Haus. Den Leuten habe ich dann meine Liste geschickt. Allerdings hatte ich gar nicht alle Spiele, die auf der Liste waren. Wenn jemand etwas georderdert hat, was ich nicht hatte, habe ich es einfach beim Schweizer bestellt. Im Monat habe ich so um die 1.000 Mark Gewinn gemacht.

GameStar: Wie professionell waren denn die Raubkopien, die du verschickt hast?

Timo: Überhaupt nicht (lacht). Ich hab' die Dinger halt kopiert, und wenn ich 'nen guten Tag hatte, auch mal den Titel draufgekritzelt.

GameStar: Was haben deine Eltern dazu gesagt?

Timo: Gar nichts. Die wußten zwar, was ich mache, haben es aber nicht ernst genommen. Ich hätte ja selbst nicht gedacht, daß dann mal sowas kommt.

GameStar: Wie flog dein Geschäft schließlich auf?

Timo: Günther von Gravenreuth, das war der Anwalt von der Spielefirma, hat meine Liste angefordert. Das hat denen dann schon gereicht, um mich zu erwischen. Die Softwarefirma hat erst noch einen Vergleich vorgeschlagen, aber ich dachte, was wollen die mir denn schon böses? Und meine Eltern dachten das auch. Also sind wir nicht darauf eingegangen, und etwas später ging's dann vor das Landgericht Frankfurt.

Ich war ziemlich geschockt, wie weit das ging, meine Eltern erst recht. Nach dem Urteil ist mein Vater mit mir zu McDonald's essen gegangen und ich hab 'nen Hamburger gegessen. Der hat aber überhaupt nicht geschmeckt, und das lag nicht am Hamburger.

Das Team

Diesmal hatte unser Leser Sebastian Plesch (12) aus Dossenheim eine Frage:

»Bei welchem Spiel habt ihr euch am meisten gegruselt?«

Gestandenen Redakteuren jagt nichts Angst ein. Gar nichts. Außer ...



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Hm. Für mich als Sportspielexperten halten Computerspiele eigentlich kaum Gruselerlebnisse bereit. Die unheimlichen Bodychecks von Wayne Gretzky bei NHL 98? Die grausigen Überholmanöver von Herrn Schumacher bei F1 Racing Simulation? Obwohl, wenn ich da an das satanische Grinsen des Andi Möller bei Golden Goal denke ...«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»War schon gruselig, als ich letztens Creatures 2 gespielt habe und sich unversehens Martins Gesicht im Monitor spiegelte ... Im Ernst: Finsterste Fürchtestimmung verbreitet die Alien-Hatz Ufo. Es gibt nichts Unheimlicheres, als Soldaten rundenweise durch riesige Raumschiffe zu führen ohne zu wissen, was für Kreaturen hinter der nächsten Ecke lauern.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Ich habe mit Alone in the Dark meine gruseligsten Spielenächte durchlebt. Als meine Heldin einen düsteren Raum betrat, wechselte die Perspektive nach außen vors Fenster. Ich mußte tatenlos mitansehen, wie plötzlich die Scheibe zersplitterte und ein riesiger Werwolf durch die Öffnung ins Zimmer hechtete.«





CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das erste Spiel, bei dem ich so richtig Angst vor einer Szene hatte, war das selige Indiana Jones 3. Kurz vor Schluß verwandelte sich Indys Gesicht nämlich in eine Totenkopffratze, wenn er aus dem falschen Gral getrunken hatte. Während ich also Gral für Gral ausprobierte, schloß ich jedesmal die Augen, wenn der unheilverkündende Alarmton erklang...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Sieht man von Sachen wie Unreal ab, stand ich mal in Monkey Island 2 kurz vor dem Herzinfarkt. In der Endabrechnung gegen Geisterpirat LeChuck war mir unklar, ob man in Lucas-Adventures nicht doch mal sterben kann. Fatal: Seit rund einem Tag hatte ich nicht mehr gespeichert, und just an der Stelle war die Save-Funktion gesperrt.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Am meisten habe ich mich seinerzeit bei Elite 2 gegruselt. Laserstrahlen, die scheinbar aus dem Nichts kamen, ließen mich glatt an Geisterwesen glauben. Dabei waren es nur die viel zu schnell vorbeidüsenden Raumjäger. Auch die üble Grafik hatte ihren ganz eigenen Gruselfaktor.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Ich habe seinerzeit Doom leichtsinnigerweise bei Schummerlicht und Kopfhörerbeschallung gespielt. Böser Fehler: Die unheimliche Geräuschkulisse und Monster, die mich am liebsten von hinten begrüßten, haben meine Haut in eine komplette Gänsefarm verwandelt. Von den senkrecht stehenden Nakkenhaaren gar nicht zu reden.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Mein erstes Gruselspiel war Dungeon Master: Die damals täuschend echte 3D-Grafik und das Echtzeit-Element ließen mich vor untoten Vollkörperverband-Trägern und schleimigen Glubschmonstern flüchten. Gruseltitel 2 war Infocoms Lurking Horror – das Textadventure bot auf dem Amiga unheimliche Sounds.«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Aliens Online. Schritt für Schritt arbeite ich mich durch hallende Gänge vor und lasse links und rechts säuretriefende NPC-Reste zurück. Plötzlich bricht ein Player-Alien durch eine Gruppe Marines... alles ballert wie besengt, Schreie, das ›Woosh‹ der Klauen – da schmeißt man schon mal vor Schreck die Maus in die Ecke.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar XX

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Am Anfang war das Mana

Populous 3 The Beginning

Satte sechs Jahre haben die Populous-Macher gebraucht, um den dritten Teil der Götterspiel-Reihe zu schaffen. Das Warten hat sich gelohnt: Die neuen Welten sind spektakulärer und lebendiger als je zuvor.

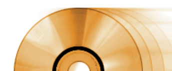




Unsere Schamanin im Wachturm nutzt ihre vergrößerte Reichweite, um ein Gegnerdorf mit Blitzen und Erdbeben zu zerlegen.



Im Tips&Tricks-Teil: Taktiken



Auf CD: Spielbare Demo, Video-Special

Mit **Populous: The Beginning** präsentiert Bullfrog den dritten Teil von Peter Molyneaux' legendärer Strategiespielreihe und gleichzeitig den ersten Titel nach dem Abgang des berühmten Firmengründers. Der legte 1989 mit **Populous** nicht nur den Grundstein für den bis heute überwältigenden Erfolg von Bullfrog, sondern erfand auch das Genre der »Götterspiele«. Als nahezu allmächtige Weltenschöpfer ebneten Sie zerklüftete Landschaften für Ihr Volk und rückten dem Gegner mit Vulkanen, Flutwellen und anderen Naturkatastrophen zu Leibe. An **Populous 3: The Beginning** war Molyneux kaum noch beteiligt.

Schöpferlaufbahn

Spielte schon der zweite Teil der Reihe zeitlich vor dem ersten, so geht **The Beginning** noch einen Schritt weiter zurück. Das Programm versetzt Sie in die Rolle einer magisch begabten Schamanin, die einen Eingeborenenstamm über 25 Welten gegen konkurrierende Clans ins Feld führt und sich damit zur Göttin emporkämpft. Grundsätzlich stehen Ihnen dabei zwei verschiedene Arten von Aufgaben bevor: In den meisten Missionen treten Sie gegen einen oder mehrere feindliche Stämme an, die Sie mit tödlichen Zaubersprüchen und gewaltigen Heerscharen bekämpfen. In anderen Szenarios gilt es, innerhalb eines Zeitlimits einen bestimmtes Gebiet zu erreichen, oder ein wichtiges Objekt zu erobern. Zum Beispiel müssen Sie in einem Level einen Totempfahl erreichen, der Ihren Stamm vor dem drohenden Untergang schützt. In der Regel vermehren Sie zunächst Ihre Anhänger-



Unsere von zwei Wachtürmen geschützte Siedlung wächst und gedeiht. Der hübsche Grafikstil mixt Fantasy- und historische Elemente.

Facts

- 25 Welten
- 22 Zaubersprüche
- 8 Gebäude
- 5 Einheitentypen
- Boote und Ballons



Per Meteoritenhagel zerstören wir eine Siedlung.

Rüdiger Steidle



Famose Götterdämmerung

Wer befürchtet hatte, Bullfrog würde nach dem Fortgang von Peter Molyneaux nur noch bekannte Titel neu aufwärmen, wird eines Besseren belehrt: Populous 3 spielt sich nicht nur komplett anders als seine Vorgänger, sondern übertrifft die Echtzeit-Pioniere noch. Zwar fehlt mir das Gefühl der Originale, wirklich eine neue Welt zu schaffen. Dafür konnte mich das Spiel dank der motivierenden Hatz nach neuen Zaubersprüchen und der durchweg spannenden Missionen für lange Zeit fesseln. Stets gibt es Neues zu entdecken, jeder Level verlangt nach einer anderen Taktik, jedes Scharmützel ist eine neue Herausforderung. Schade nur, daß keine Zwischensequenzen die Story fortführen.

Beseelte 3D-Welten

Am meisten faszinieren mich die lebendigen Welten: Boote werden von Wirbelstürmen gegen Klippen geschleudert, Krieger fliehen panisch kreischend vor Insektenschwärmen, Gebäude werden von wuselnden Mini-Arbeitern Balken für Balken aufgebaut. Die real wirkenden 3D-Planeten und liebevolle Details wie das Jubeln der Anhänger nach einem Sieg verstärken das Gefühl, wirklich den ultimativen Kampf zwischen Gut und Böse auszutragen.

schar, indem Sie Hütten bauen, bilden Armeen aus und zerstören schließlich in Echtzeit-Manier die gegnerischen Siedlungen mit Zaubersprüchen und Soldaten.

Die Welt ist keine Scheibe

Anders als bei den meisten Echtzeit-Spielen bestehen die Levels in **Populous 3** nicht aus viereckigen, abgegrenzten Karten, sondern aus dreidimensionalen Kugeln, die sich in vier Stufen zoomen sowie frei rotieren lassen. Das 3D-Gelände macht nicht nur grafisch einiges her, sondern verleiht dem Spiel auch strategische Tiefe. So bestimmen die Höhenlevels die Reichweite Ihrer Zaubersprüche. Weil sich alle Einheiten zudem bergauf langsamer fortbewegen, entbrennen oft heiße Gefechte um strategisch wichtige Anhöhen. Gegen eine mit Wachtürmen gesicherte Bergstellung helfen nur noch Terraforming-Zauber, mit denen Sie den Hügel plätten oder einen Aufgang schaffen. Ein weiterer Vorteil der 3D-Planeten ist, daß Sie Ihren Gegner von überall her angreifen können, aber auch selbst nach allen Seiten hin absichern müssen. Sie beißen sich an der gut gesicherten Frontlinie des feindlichen Stammes die Zähne aus? Kein Problem: Schaffen Sie eine Landbrücke um die Stellungen herum und fallen Sie dem Gegner in die unbewachte Flanke.



Das Anbeten von Götzen schenkt unserer Schamanin Zaubersprüche.

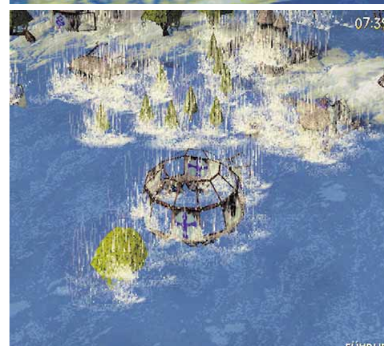
Voller Zaubertank

Zunächst steht jedoch fast immer der Ausbau der eigenen Siedlung an, denn die Voraussetzung für ein effektvolles Magiefeuerwerk ist ein ausreichender Vorrat an Mana. Je mehr Einwohner Sie kontrollieren, desto mehr Mana erzeugen sie und desto schneller füllen sich die Energiebalken der Zaubersprüche wieder auf. Damit sich Ihre Anhängerschar vermehrt, müssen Sie für ausreichend Strohhütten sorgen. Dort entstehen die Arbeiter, Ihre Standardeinheiten. Nur sie können Holz fällen, dem einzigen Rohstoff in der **Populous**-Welt, und damit acht verschiedene Gebäude errichten. So bauen sie auf Befehl Kasernen und Tempel oder Wachtürme, mit denen Sie Ihre Siedlung absichern. In Bootshäusern konstruieren sie kleine Schiffe, die bis zu fünf Mann trockenen Fußes über das Meer bringen. Ballončrews bestehen dagegen nur aus zwei Mitgliedern, dafür sind diese gegen die meisten Bodenattacken geschützt.

Mit Schwert und Priesterstab

Weil die Arbeiter nur bedingt gefechtstauglich sind, lassen sie sich zu einem von vier Truppentypen ausbilden. Soldaten eignen sich besonders gut für den Nahkampf, während Feuermagier lieber mit weitreichenden Flammenbällen schießen. Priester sind vor allem in der Defensive fast unschlagbar: Solange sie sich nicht vom Fleck rühren, kommt kein Feind an ihnen vorbei. Stattdessen lassen sich die Gegner gemütlich nieder und lauschen den Predigten des Geistlichen, bis sie schließlich überlaufen. Lediglich die Kleriker der anderen Seite und die Schamanin sind gegen diese Propaganda gefeit. Die vierte Einheit im Bunde sind die Spione. Weil sie die Farbe des Gegners annehmen, können sie unbemerkt ins Feindesland vordringen und dort Gebäude in Brand stecken. Erst wenn sie der Spieler markiert hat, wer-







Im kniffligen fünften Szenario können wir die Schamanin zu Beginn gerade noch auf eine Insel retten. Wenn wir den dortigen Totempfahl anbeten, erhebt sich aus dem Meer eine Insel mit neuen Gebäuden.

den sie von den eigenen Einheiten wahrgenommen und attackiert. Damit Sie erfolgreich in die Schlacht ziehen, müssen Sie stets auf eine ausgewogene Mischung Ihrer Truppen achten. Schwertkämpfer stehen in den vordersten Linien, während Feuermagier ihnen Rückendeckung geben. Kleriker verhindern, daß Ihre Streitmacht das Opfer eines feindlichen Priester-Angriffs wird.

Beten um Zauber

Die Schamanin ist die zentrale Figur im Spiel, denn nur sie kann all die Zaubersprüche anwenden. Während sie anfangs lediglich mit ein paar Feuerbällen gewappnet ist, läßt sie in späteren Levels glühende Meteoriten auf ihre Feinde hageln, beschwört feuerspeiende Todesengel oder röstet Konkurrenten per Blitzzauber. Weitere Zaubersprüche erlernt die Magierin, indem sie vor einer Gruft des Wissens betet. Diese pyramidenförmigen Gebilde finden sich nur äußerst selten und statten sie für den Rest der Kampagne mit neuen Hexereien aus. Auf dieselbe Weise gelangen Sie auch an Konstruktionspläne für neue Gebäude. Außerdem stehen in fast allen Welten Götzenstatuen, die ebenfalls machtvolle magische Formeln bereithalten – allerdings nur in diesem Level einsetzbar.

Anders als in den beiden Vorgängern lassen sich die Zaubersprüche nur in einem bestimmten Umkreis um die Schamanin aktivieren. Um also einen Vulkan ins Feindesland zu pflanzen, müssen Sie mit Ihrem Gegner auf Tuchfühlung gehen. Aber keine Sorge: Wenn die Magierin im Kampf einmal das Zeitliche segnen sollte, ersteht sie schon wenige Sekunden später zuhause wieder auf – vorausgesetzt, Sie haben noch mindestens einen Untertan übrig.

Lebendige Levels

Die Effekte der Zaubersprüche sind unterschiedlich gut gelungen: Während riesige Vulkane eindrucksvolle Lavamassen verströmen und Todesengel mit majestätischen Schwingen wild kreischende Gegner jagen, lassen Flutwellen die Landschaft eher unspektakulär im Was-



Vulkane gehören zu den eindrucksvollsten Zaubersprüchen in Populous 3. Mit glühender Lava setzen sie Gebäude in Brand.



Aus der herausgezoomten Perspektive haben Sie die größte Übersicht.

Kleine Populous-History

Populous

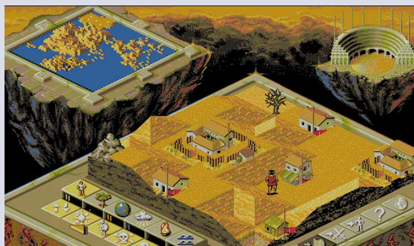
1989 versetze ein damals noch unbekanntes Designerteam namens Bullfrog die Homecomputer-Welt in Aufruhr. In einer mittelalterlichen Welt päppelten Sie Ihr eigenes Volk auf, indem Sie zerklüfteten Boden ebneten und bebaubar machten. Gleichzeitig bekämpften Sie den gegnerischen Stamm mit Naturkatastrophen wie Fluten, Vulkane und Erdbeben.



Populous: Eines der ersten Echtzeit-Spiele.

Populous 2

Drei Jahre später versetzte Sie Populous 2 in die Rolle einer griechischen Gottheit. Obwohl grafisch aufpoliert und mit neuen Zaubersprüchen und einigen Extras ausgestattet, bot das Spiel doch vergleichsweise wenig Innovationen und konnte nicht ganz an die Genialität des Vorgängers anknüpfen.



Populous 2: Götterschlachten in der Antike.

Jörg Langer



Magier-duelle mit Tiefgang

Von den gerade mal fünf Truppentypen und zwei Fahrzeugen war ich erst etwas enttäuscht. Doch schon nach kurzem stellte sich heraus, daß die Waffengattungen ausreichen. Einmal mehr kommt das Papier-Stein-Schere-Prinzip zum Tragen: Feuermagier beschießen Schwertkrieger schon von weitem, verlieren aber jedes Nahkampfduell gegen die Fechter. Priester sind gegen Säbelhiebe ungeschützt, doch die Soldaten werden von den Klerikern schon vorher konvertiert.

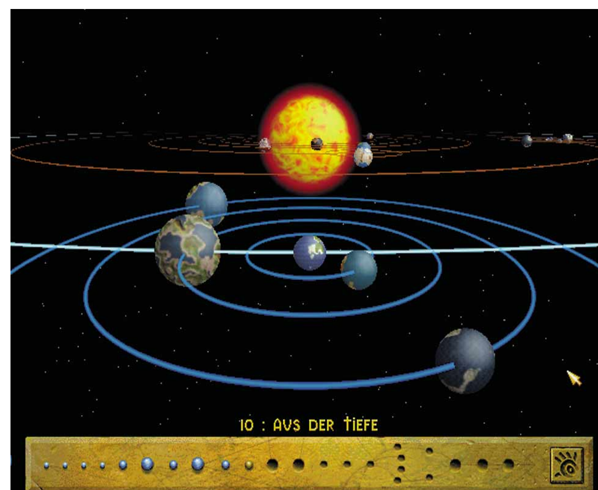
Der eigentliche Clou sind die machtvollen Zaubersprüche der Schamanin. Weil sie nur eine begrenzte Reichweite haben, stehe ich immer wieder vor der Frage: Unterstütze ich meine vorrückenden Truppen durch die Magie der Schamanin, liefere mich aber dadurch Gegenangriffen aus? Oder verbarrikadiere ich die Anführerin in der Siedlung, schwäche aber dadurch den Vormarsch? Zusammen mit dem kampfentscheidenden 3D-Gelände ergibt sich so genügend Tiefgang für Strategen. Und die Aufbau-Fans erfreuen sich am gemütlichen Ausbau ihrer Siedlung, der Konstruktion von ausgeklügelten Abwehrstellungen und dem emsigen Treiben der Arbeiter.

ser versinken. Die ehemals imposanten Erdbeben erzeugen nun lediglich ärmlich glühende Spalten.

Im Gegensatz zur Landschaft besteht die Bevölkerung der 3D-Planeten aus platten Bitmap-Männchen. Im Spiel fällt dieses Manko aber kaum auf, da Sie meistens aus einer festen Perspektive spielen und das Gelände nur selten rotieren müssen. Trotzdem macht die **Populous-Welt** einen sehr lebendigen Eindruck: Häuser fallen langsam in sich zusammen oder verstreuen in gewaltigen Explosionen ihre Trümmer über die Landschaft. Getroffene Krieger purzeln physikalisch korrekt einen Hügel hinunter, Arbeiter fällen Bäume und zimmern aus den Brettern erst ein Holzgerüst, bevor sie langsam die Außenwände hochziehen.

Rasant zu viert

Populous 3 steuern Sie wie ein modernes Echtzeit-Strategiespiel. Die Programmier haben dazu einfach das bewährte **Dungeon Keeper**-Interface angepaßt. Mit dem behalten Sie jederzeit den Überblick über Manavorrat, Gebäude und Untertanen. Um beispielsweise einige Schwertkämpfer auszubilden, müssen Sie nicht extra zur Kriegerhütte zoomen, statt dessen genügen zwei Klicks auf die Symbole in der



Die Sternenkarte zeigt den bisherigen Verlauf unserer Kampagne an.

Menüleiste. Auch wichtige Ereignisse wie Kämpfe oder Zaubersprüche des Gegners werden gemeldet. Ein Druck aufs Icon, und Sie befinden sich am Ort des Geschehens – einfacher geht's nicht.

Die schnelle Steuerung kommt Ihnen auch in den rasanten Multiplayer-Spielen zugute, die Sie zusammen mit bis zu drei Freunden über Netzwerk oder das Internet austragen dürfen. Unsere Mehrspieler-Partien erwiesen sich als äußerst abwechslungsreich, viele unterschiedliche Strategien sind möglich. Der eine geht mit »billigen« Zaubersprüchen gleich zum Angriff über, der andere sichert lieber seine Siedlung und spart sein Mana für teure Bombast-Attacken. Ein fast schon besiegter Gegner kann durch einen cleveren Priesterangriff oder einen geschickt plazierten Vulkan das Schlachtenglück oft noch einmal herumdrehen. RS



Beim schon bekannten Armageddon treffen sich Gut und Böse zum Endkampf.

Da wir bis zuletzt an der Wertung feilten, konnten wir Populous 3 nicht mehr in der Strategie-Hitliste berücksichtigen. Mit 88% setzt es sich dort ab sofort vor Incubation auf Platz 8.



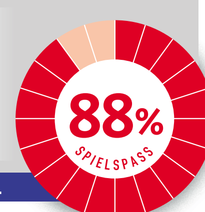
Zwei Todesengel machen Jagd auf feindliche Arbeiter.

Populous 3: The Beginning

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 350 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr Gut
Spieltiefe	Sehr Gut
Multiplayer	Sehr Gut



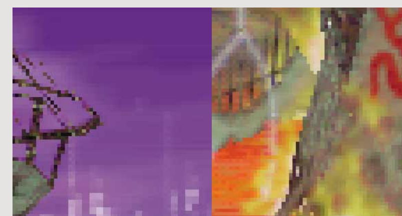
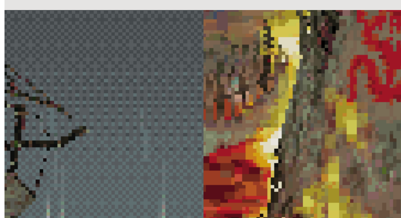
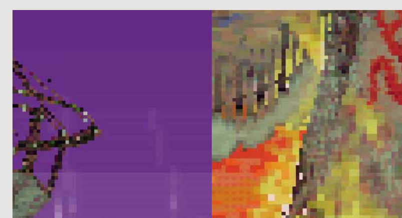
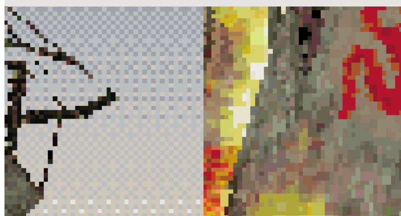
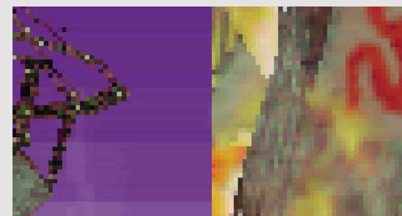
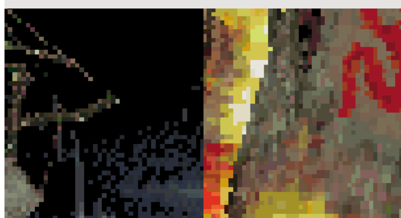
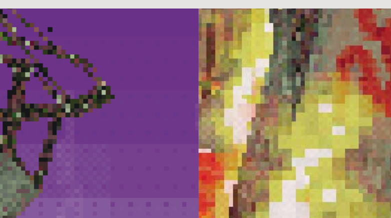
Erfrischendes, motivierendes Echtzeit-Spiel.

Technik-Check: Populous 3

Populous 3 unter der Lupe: Lesen Sie alle Facts zu Hardware und Technik.

Aus dem nebenstehenden Foto von **Populous 3** haben wir zwei Ausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. In der Tabelle unten finden Sie von links nach rechts Software-Modus, 3D-Karten der ersten Generation wie etwa die Ati Rage 2, sowie alle Modelle ab einem Voodoo 1. Unsere Testversion arbeitete noch nicht mit allen D3D-Karten zusammen. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechnersystem verrät Ihnen die Performance-Tabelle rechts. RS



	Software-Modus:	*Die Mittelklasse*	*Die Highend-Klasse*
	Alle Karten ohne Direct3D-Treiber (Baujahr 96 und früher)	Ati Rage 2 und vergleichbare Chips (Matrox Mystique, S3 Virge, Vérité 1000)	Voodoo 1 und aufwärts (Riva 128, Intel i740, Matrox G200, Voodoo 2, Riva TNT)
800x600 Maximale Details		Bei Direct3D-Karten der ersten Generation (z.B. Rendition Vérité 1000 oder Ati Rage 2) stürzte Populous 3 in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln ohne Fehlermeldung ab und kehrte zum Windows-Desktop zurück. Bullfrog will dieses Problem noch lösen.	
800x600 Minimale Details		Bei Direct3D-Karten der ersten Generation (z.B. Rendition Vérité 1000 oder Ati Rage 2) stürzte Populous 3 in der Auflösung von 800 mal 600 Pixeln ohne Fehlermeldung ab und kehrte zum Windows-Desktop zurück. Bullfrog will dieses Problem noch lösen.	
640x480 Maximale Details			
640x480 Minimale Details			

Die Performance-Tabelle

	Software-Modus	Ati Rage 2	Riva 128	Voodoo 1	Matrox G200	Voodoo 2	Banshee
P133							
640x480, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡
640x480, Geringe Detailstufe	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
800x600, Hohe Detailstufe	🔴	Absturz	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
800x600, Geringe Detailstufe	🔴	Absturz	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
P166 MMX							
640x480, Hohe Detailstufe	🔴	🔴	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
640x480, Geringe Detailstufe	🟡	🟡	🟢	🟡	🟢	🟡	🟡
800x600, Hohe Detailstufe	🔴	Absturz	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
800x600, Geringe Detailstufe	🔴	Absturz	🔴	⚫	🟡	🟡	🟡
K6 233							
640x480, Hohe Detailstufe	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, Geringe Detailstufe	🟡	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🔴	Absturz	🔴	⚫	🔴	🔴	🔴
800x600, Geringe Detailstufe	🔴	Absturz	🟡	⚫	🟢	🟢	🟢
PII/233							
640x480, Hohe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🟡	Absturz	🟡	⚫	🟡	🟡	🟡
800x600, Geringe Detailstufe	🟡	Absturz	🟢	⚫	🟢	🟢	🟢
PII/300							
640x480, Hohe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
640x480, Geringe Detailstufe	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
800x600, Hohe Detailstufe	🟢	Absturz	🟢	⚫	🟢	🟢	🟢
800x600, Geringe Detailstufe	🟢	Absturz	🟢	⚫	🟢	🟢	🟢

Legende
- ⚫ nicht möglich
- 🔴 unspielbar langsam
- 🟡 mit Einschränkungen spielbar
- 🟢 gut spielbar

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Ausschließlich Direct3D bzw. DirectDraw im Software-Modus finden Verwendung.
LANDSCHAFT: Detaillierte Polygongrafik mit natürlichen Rundungen, texturierter und animierter Himmel als Hintergrund, allerdings keine transparente Wasseroberfläche.
FIGUREN: In acht Perspektiven animierte, dreifach zoombare Bitmap-Männchen, nett anzusehen, aber nicht herausragend.
SICHTWEITE: Kein Fogging; trotzdem ist die Sicht durch die starke Krümmung des Horizonts eingeschränkt. In manchen Levels Schlachtnebel, der die 3D-Landschaft abdunkelt.
TEXTUREN: Sowohl die hochauflösenden Oberflächen wie auch die Low-Quality-Versionen sind allesamt schön gezeichnet und optimal auf den Polygonen angebracht; sichtbare Texturbrüche gibt es praktisch kaum.
SPEZIALEFFEKTE: Transparenz-Effekte und ein dynamisches Lichtsystem, ansonsten keine Besonderheiten.
CUTSCENES: Man sieht ein eindrucksvolles Intro und eine nette Endsequenz, aber keine Videos zwischen den Levels.
SOUND: Gute Stereo-Effekte und mystische Musiksamples, die sich dem Geschehen anpassen. Da die Sprachausgabe nur aus (Ur-)Lauten besteht, mußten ausschließlich die Cutscenes synchronisiert werden, was gut gelungen ist.

Tuning-Tips

TIP 1: Populous 3 zeigt sich wenig speicherhungrig; 16 MByte RAM und die Minimalinstallation von 100 MByte genügen. Mit 32 MByte RAM sind Sie schon nahe am Optimum, die Vollinstallation von fast 400 MByte bringt übrigens kaum Vorteile.
TIP 2: Weitaus wichtiger sind ein schneller Prozessor und eine 3D-Karte. Mit einer Voodoo 1 ist Populous 3 schon auf einem Pentium 133 halbwegs anständig spielbar. Ohne Grafikbeschleuniger müssen Sie mit dem weitaus weniger hübschen Software-Rendering vorlieb nehmen, das zudem erst ab einem Pentium 200 MMX relativ ruckelfrei läuft.
TIP 3: Unter »Optionen/Grafik« können Sie das Spiel an Ihr System anpassen. So sollten Sie eine Auflösung von 800x600 erst ab einem Pentium II mit 266 MHz und einer 3D-Karte ab dem Niveau einer Voodoo 2 wählen. Darunter ist der etwas weniger übersichtliche Modus 640x480 zu empfehlen.
TIP 4: Auf schwachen PCs sollten Sie zunächst Sound und Detailstufe auf »Niedrige Qualität« setzen. Das schmälert weder Bild- noch Tonqualität spürbar, bringt aber mehr Performance.
TIP 5: Hilft das nicht weiter, können Sie zusätzlich noch den (schönen) texturierten Himmel abschalten. Das bringt nochmals einige Prozent Leistung.

Die Zaubersprüche von Populous 3

Magisches Feuerwerk

22 Zaubersprüche kann Ihre Schamanin im Laufe der Kampagne beschwören. Wir zeigen Ihnen die zehn zerstörerischsten.



Der Blitz steckt Häuser und Gegner gleichermaßen in Brand.



Erdbeben: Wenn alles bebt, versinken brennende Gebäude.



In Panik fliehen die roten Stammeskrieger vor dem Insektenschwarm.



Feuerregen: Tödliche Meteore stürzen auf das Dorf.

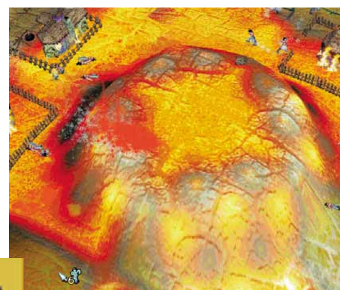




Die Leibspeise des Todesengels sind gegnerische Arbeiter.



Wirbelstürme decken Dächer ab und reißen Krieger mit sich.



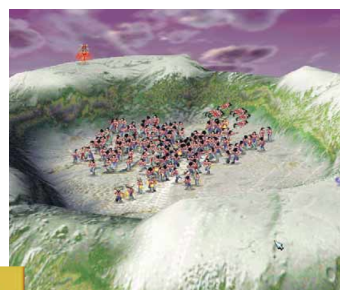
Vulkane schleudern glühende Lava und Gestein auf den Gegner.



Ein Gebäude versinkt in den Fluten des Erosionszaubers.



Durch Blutrausch geschützt, werden Feuerkrieger zu Berserkern.



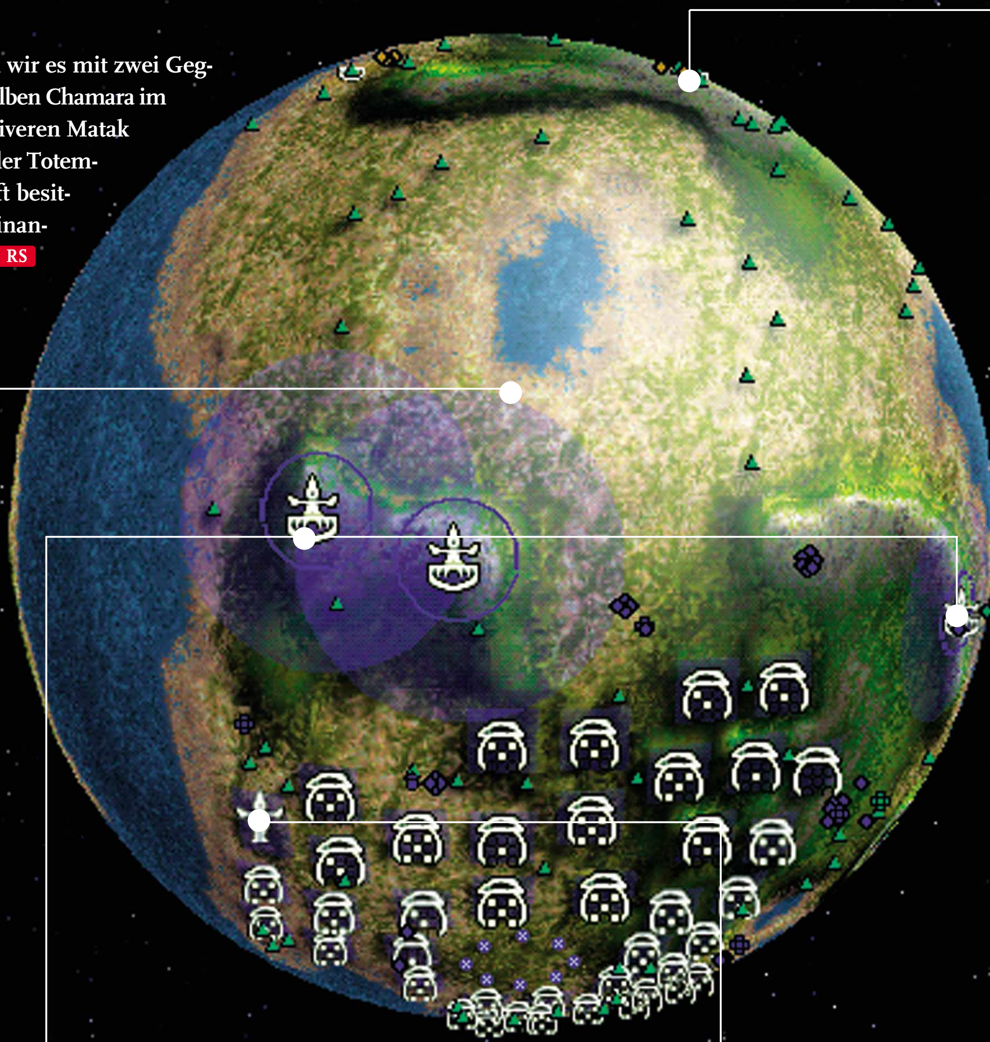
Endkampf zwischen Gut und Böse beim Armageddon. RS

Auf dem Kriegspfad um den Globus

Welteroberung

Erleben Sie ein typisches Szenario von Populous 3, indem Sie den GameStar-Stamm beim Kampf gegen zwei Konkurrenzvölker begleiten.

Erstmals in Level 6 bekommen wir es mit zwei Gegnern gleichzeitig zu tun: den gelben Chamara im Norden und den grünen, aggressiveren Matak im Osten. Doch ein geheimnisvoller Totempfahl auf einer Insel soll die Kraft besitzen, Chamara und Matak gegeneinander aufzuwiegeln. RS





1. Missionars-Arbeit

Während ihre Anhänger die ersten Strohhütten errichten, betet unsere Schamanin vor der Gruft des Wissens, um den Bekehren-Spruch zu erlernen. Mit dieser Formel gewinnt die Anführerin unter den Wilden neue Jünger, die beim Aufbau helfen.

2. Zweifrontenkrieg

Schon nach wenigen Minuten erfolgt der erste Angriff der Chamara. Die gelbe Schamanin steckt einige Hütten in Brand, während ihre Krieger unsere Arbeiter attackieren. Nur mit Mühe gelingt es unserer Stammesfürstin, die Angreifer mit Blitzen zu verjagen. Kurz darauf fallen auch noch die Grünen ein und verwüsten Teile unserer Siedlung.



3. Rüstung tut Not

Damit wir für die nächste Invasion besser gerüstet sind, errichten unsere Arbeiter einen Tempel und eine Kaserne. Die dort ausgebildeten Krieger schützen die Schamanin vor Nahkampf-Attacken. In der Zwischenzeit beordern wir einige Arbeiter zum Götzen neben der Siedlung, wo sie für einen Sumpf-Zauber beten.



Der Sieg ist unser

Ohne ihre Anführerin sind die gelben Truppen machtlos, und es dauert nur wenige Sekunden, bis der Rest der Chamara-Armee besiegt und das Szenario gewonnen ist. Mit lautem Jubelgeschrei und Freudensprüngen feiern unsere Anhänger den Sieg.

8. Es regnet Feuer

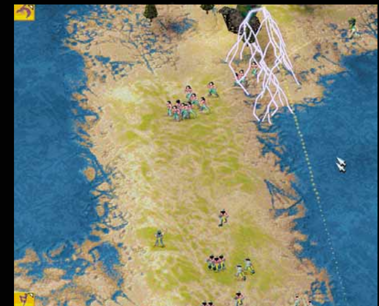


Ohne Zwischenstop geht es direkt über die neue Landbrücke gegen die Stellungen der Chumara, die unserer frisch erworbenen Meteoriten-Zauberei nichts entgegenzusetzen haben. Die gelbe Schamanin scheitert bei dem Versuch, unsere Armee mit Blitzen aufzuhalten und versinkt im flink herbeigehexten Moor. Jetzt haben wir es fast geschafft.



7. Auf sie mit Gebrüll!

Unsere Schamanin nutzt die Verwirrung zum Gegenangriff und fällt den Grünen mit zwölf Schwertkämpfern in den Rücken. Mittels Wirbelstürmen und Blitzen attackieren wir erst das Ausbildungslager der Soldaten, dann ist die Arbeitersiedlung an der Reihe. Bevor die Matak-Fürstin reagieren kann, ist schon der letzte grüne Streiter gefallen und der Stamm besiegt.



6. Bruderkrieg

Die Grünen erreichen als erstes die Brücke. Ein heißes Magier-Duell entbrennt auf dem schmalen Steg. Beide Seiten setzen Blitze, Feuerbälle und Insekten-Plagen ein, um den Sieg zu erringen. Es scheint, als würden die Matak die Oberhand gewinnen.

5. Der Schlüssel zum Sieg

Mit dem Brücken-Zauber gelangen wir endlich auf die kleine Insel mit dem Totempfahl. Nach einigen Demutsbezeugungen der Schamanin läßt der magische Pfosten einen Weg zwischen den Territorien der Matak und der Chumara erscheinen. Wenige Sekunden später sammeln die beiden Stämme ihre Krieger zum gegenseitigen Angriff.



4. Blitzangriff

Sobald wir unsere Verteidigung mit Wachtürmen, Soldaten und Priestern gestärkt haben, ist es Zeit, zur Offensive überzugehen. In einem Überraschungsangriff gelingt es unserer Schamanin, den Brücken-Zauber von den Matak zu stehlen. Unterwegs sackt der Kommandotrupp noch zwei Wirbelsturm-Formeln ein.



Action

Peter Steinlechner



Das Schöne am Redakteursleben ist, daß jeder Spieletest seine eigenen Besonderheiten bietet. Einige Beispiele gefällig? **Dethkarz**: Nach tage- und nächtelangen Wettrennen gelingt es mir endlich, unseren Autonarren Michael Galuschka auf der schwierigsten Strecke zu überholen. Jetzt kann ich in Frieden den Test schreiben. **Sonic R**: Kollege Rüdiger Steidle schiebt die Sega-CD ins Laufwerk, knappe 50 Minuten später dann die Frage »Nanu, ich bin durch, oder habe ich was falsch gemacht?«. **Half-Life**: Ein winziger Bug in unserer Testversion veranlaßt mich, die Installation genau unter die Lupe zu nehmen – und siehe da, im Gewirr der Verzeichnisse versteckt sich tatsächlich die deutsche Version. Weil nicht mal Sierra was davon wußte, ist es schon ein besonderer Moment, als erster lebender Europäer die Roboterwachen (siehe große Figur auf Seite 106) zu erblicken.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life	3D-Action	NEU	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
5	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	NEU	83%
10	Shogo	3D-Action		83%
11	Uprising	Actionspiel	NEU	83%
12	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	NEU	82%
14	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
15	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
16	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
20	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
21	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
22	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
23	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests



Alarm im Forschungslabor

Half-Life

Ein neuer Stern am Spielehimmel: Mit aberwitzigen Einfällen, dramatischer Handlung und packenden 3D-Kämpfen stoßen die Newcomer von Valve den Konkurrenten Unreal vom Action-Thron.

Facts

- 101 Level-Abschnitte
- 15 Waffen
- 15 Gegnertypen
- 6 Mehrspieler-Levels
- Leveleditor



Kampf in der Kaserne: Wütend tobt Ihnen außerirdischer Widerstand in den Militäranlagen von Black Mesa entgegen.



Auf CD: Video-Special

Vergessen Sie alles, was Sie über 3D-Actionspiele wissen: Half-Life ist da! Denken Sie nicht mehr daran, daß es so etwas wie Levels gibt, daß die Hauptfigur immer direkt aus dem Freeweights-Kraftraum kommt, oder daß stabile Metalltunnels ein verhältnismäßig sicheres Plätzchen sind.

Mit Half-Life erscheint jetzt ein Programm, das seit der ersten Ankündigung für Aufregung sorgte. Kein Wunder: Das Entwicklerteam Valve tauchte quasi aus dem Nichts auf, warb von anderen Spielefirmen die erfahrensten Designer gleich im Dutzend ab und ließ die Leute dann monatelang an einer ausgefeilten 3D-Welt werkeln. Von id Software lizenzierte Valve die Quake 2-Grafikengine, strickte das Programm aber weitgehend um und versah es mit neuen Animationstechniken und KI-Routinen. Statt selbst eine 08/15-Story zu basteln, heuerte man kurzerhand einen erfahrenen Sciencefiction-Autoren an. Fast schon nebenbei angelten sich die Newcomer mit Sierra auch noch einen der weltweit wichtigsten Publisher.

Aliens im Anmarsch

Schon beim Start geht Half-Life ungewöhnliche Wege. In vielen anderen Programmen erwachen Sie unvermittelt in einem kleinen Kämmerlein – nur nicht anfangs zuviel zeigen, schließlich soll der Spieler mit neuen Landschaften überrascht werden. Half-Life macht's genau andersherum. Sie gondeln in einem Hängezug immer tiefer in die Black-Mesa-Forschungsstation. Gleich zu Beginn offenbart sich so ein Großteil des Gebietes, durch das Sie sich später kämpfen. Gemütlich schweben Sie hinein in enge Canyons, passieren den schwer bewachten Eingang, fahren vorbei an ausgedehnten Laborkomplexen mit fleißigen Wissenschaftlern und an unterirdischen Seen mit strahlendem Giftmüll. Dann marschieren Sie zu Fuß durch Experimentierstätten und erfahren von den Kollegen die Hintergrundstory.

Sie sind Gordon Freeman, Assistent in der Abteilung für anormale Stoffe. Sie sind zu spät dran und haben nicht den aufregendsten Beruf der Welt, weil Sie letztlich nur Materialproben durch die Gegend schieben. Dummerweise kommt es bei einem Experiment zur Katastrophe: Mit



Aufwendig inszenierte Script-Sequenzen sorgen für Dramatik pur; diesem Tentakel-Monster zahlen Sie es später zurück.

Peter Steinlechner



Unglaublich viel drin

Gegen Half-Life sieht so manch teurer Actionfilm richtig alt aus. Da krabble ich einen ruhigen Schacht empor und stehe unvermutet auf einem feindlichen Truppenübungsplatz. Ich mache im Labor dunkel-schräge Entdeckungen und kommandiere kurz darauf eigenhändig Luftangriffe. Aus dem Programm hätte man fast zwei Top-Spiele machen können: Einmal ein packendes Action-Adventure mit gut aufgebauten Sprungeinlagen und Puzzles, zum anderen einen erstklassigen 3D-Shooter mit teils dramatischen Kämpfen. Wirklich geärgert hat mich nur eines: Daß ich in den späteren Levels ständig auf die gleichen drei Arten von Aliens treffe – warum verpaßten die Designer den Biestern nicht variable Texturen?

Anders als Unreal

Abgesehen vom Genre »3D-Action« haben Unreal und Half-Life wenig gemein und richten sich an unterschiedliche Zielgruppen. Unreal sieht besser aus, bietet noch aufregendere Kämpfe sowie eine leicht überlegene KI. Half-Life verbucht dafür die originelleren Ideen, eine spannendere Story und perfekteres Leveldesign. Ganz ehrlich: Auf neue Abenteuer als Gordon Freeman freue ich mich mehr.



Diesen außerirdischen Obermotz können Sie nur über das Lösen von Puzzles besiegen.

lautem Knall öffnet sich ein Dimensionstor, böse Aliens purzeln in die zerstörte Station. Bald mischt sich zu allem Unglück auch noch die US-Army ein, und später landen Sie sogar auf dem fremden Planeten Xen. Die Außerirdischen legen sich mit den Militärs an, die Soldaten attakkieren die Aliens, und beide Parteien machen fröhlich Jagd auf Sie: Antiheld Gordon Freeman mutiert zum Retter der Menschheit.

Jörg Langer



Geniale Spielwelt

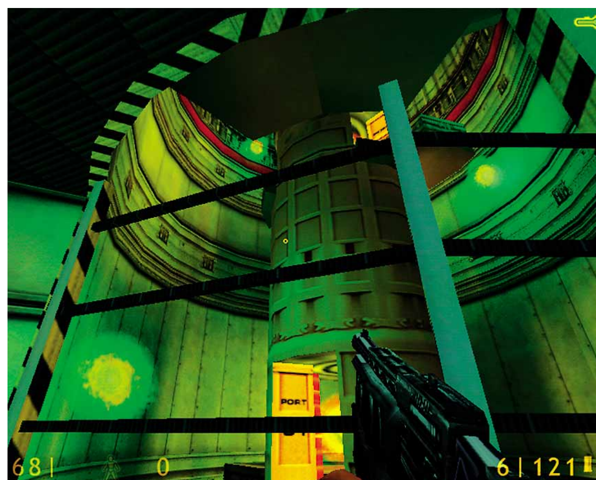
An die arg künstlich aussehenden Wissenschaftler (Stichwort: Playmobil) mußte ich mich erst gewöhnen – aber dann hat mich Half-Life vollständig in seinen Bann gezogen. Es ist einfach ungeheuerlich, was in dem Programm alles an liebevollen Details steckt. Vor allem die witzig inszenierten »Abenteuer« anderer Spielfiguren haben es mir angetan.

So glaubwürdig wie die Black-Mesa-Station wirken sonst nur wenige 3D-Welten. Da seilen sich urplötzlich Marines an einem eh' schon gefährlichen Helikopter ab, ich kämpfe mich auf einem Mini-Zug durch dunkle Schächte und brettere dramatisch durch Absperrungen – wo um alles in der Welt haben die Designer all diese Ideen her? Wer auch nur ein wenig Sinn für harte Kämpfe hat, sollte sofort zugreifen.

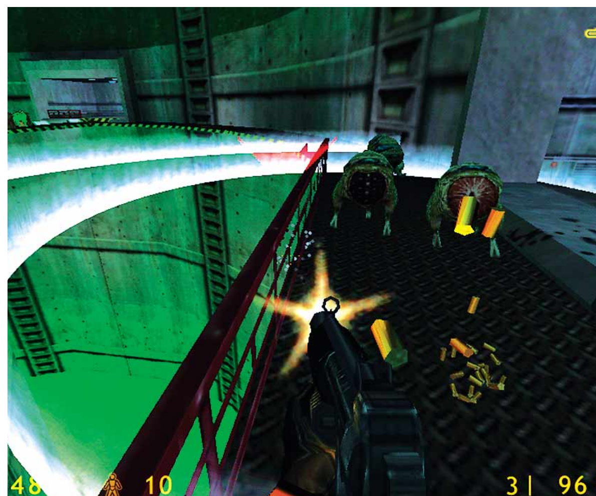

Auf der fremden Welt Xen lernen Sie eine Fabrikhalle mit Fließbändern und fleißigen Alien-Arbeitern kennen.

Comic-Tätlichkeiten

Half-Life lebt in erster Linie von den unzähligen schrägen Ideen, die die Designer in ihre Levels eingebaut haben. Fast schon haufenweise fallen Forscher auf makaber-orginelle Weise den bösen Aliens zum Opfer; im Spiel wirkt das dank des betont unrealistischen Comic-Stils sehr schräg und erinnert ein bißchen an **Tom & Jerry**. Die armen Wissenschaftler werden hinterrücks in dunkle Ecken gezogen, in Abgründe gestupst oder von besonders großen Biestern einfach niedergetrampelt. Auch Ihnen droht derartiges Unbill. Es kann passieren, daß Sie gemütlich durch einen Lüftungsschacht krabbeln, und plötzlich öffnet jemand einen Deckel, schiebt in aller Ruhe eine Bombe in die Röhre und verzieht sich dann wieder – jetzt heißt es einen kühlen Kopf bewahren und ganz schnell eine Lösung finden. Derartigen Situationen sind Sie am laufenden Band ausgesetzt, nur selten läßt Ihnen das Spiel



Eines der Rätsel: Finden Sie den Weg durch ein Teleporter-Labyrinth.



Hier greifen außerirdische Kampfhunde mit Energiewellen an.

mal eine Verschnaufpause. Ein paar Anspielungen auf andere Programme oder berühmte Kino-Klassiker gibt's auch. Welchen Film die Entwickler etwa mit einer gewaltigen Müllpresse zitieren, wissen Sternenkrieger bestimmt sofort.



Dieser Abschnitt hat keinen Boden, sondern spielt auf schmalen Wegen einer senkrechten Steilwand.

Kurzweil fürs Auge

Die Grafik präsentiert sich äußerst variantenreich. Teilweise ändert sich die Umgebung alle paar Meter. Sie durchstreifen etwa innerhalb weniger Minuten kühl beleuchtete Forschungslaboratorien, ein felsiges Tal und hopsen dann in einen grauen Betonbunker. Obwohl Sie sich größtenteils durch Innenräume ballern, geht es auch oft in Außengebieten zur Sache – dort ruckelt das Bild auf langsamen Rechnern allerdings kräftig. Mit aufwendigen Waffeneffekten hält sich das Programm dafür zurück. Detonationen werden als schön animierte, aber flache Bitmaps in das Bild kopiert. Nur wenige Projektile ziehen überhaupt eine Spur nach, nur ein einziger Gegnertyp schießt mit wirklich beeindruckenden Blitzen.



Geschmeidige Gegnerscharen

Ob Elitekämpfer oder Außerirdischer: Alle Figuren sind perfekt animiert. Manche Aliens watscheln drollig durch die Gänge, nur um Sekunden später einen kräftig brutzelnden Energiestrahl auf Sie zu schicken. Soldaten feuern aus allen Kanonenrohren, knien dann, schieben schnell neue Munition ins Magazin und sprinten weiter. Außer den Standardgegnern treffen Sie in regelmäßigen Abständen auf Obermotze. Das sind nicht nur besonders große Kreaturen vom fremden Stern, sondern manchmal auch Panzer oder Artilleriewagen, die den Weg blokkieren und deshalb ebenfalls beseitigt werden müssen. Sowohl Sie selbst als auch Ihre Gegner stecken nur wenige Treffer ein, gute Deckung ist meist unverzichtbar. Die Kämpfe wirken deshalb im Vergleich zu den meisten anderen 3D-Actionspielen deutlich dramatischer.

Virtuelle Kriegskünstler

Die angekündigten Fortschritte bei der KI sind nur teilweise sichtbar. Armeean-



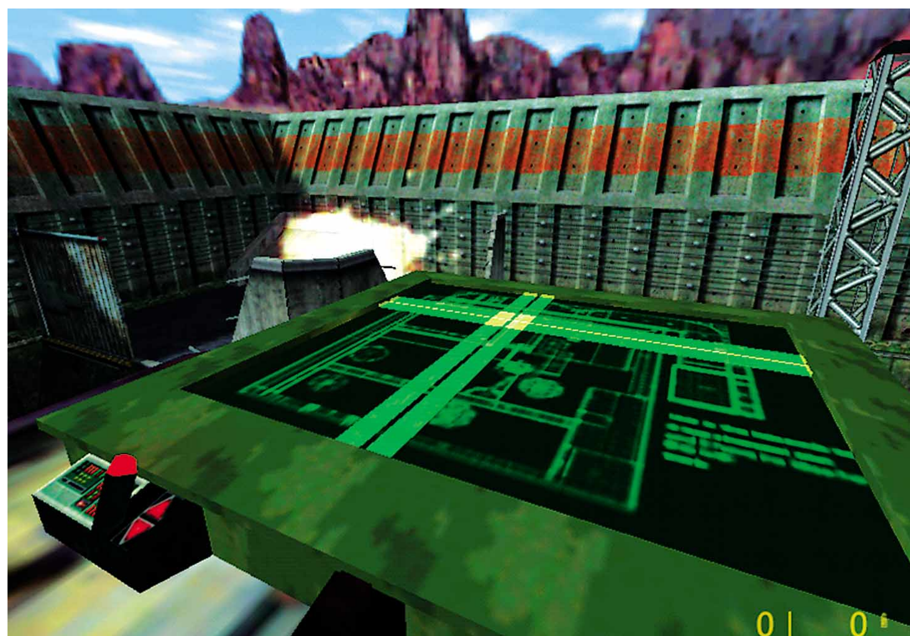
Ein Großaufgebot fremder Kreaturen sammelt Energie für die nächste Strahlenattacke.



Mit schußbereiter Knarre wollte sich dieser Soldat an uns heranschleichen. Doch wir haben gut aufgepaßt...

gehörige suchen geschickt Schutz und werfen zielsicher mit Handgranaten nach Ihnen. Aliens wie Militärs flüchten bei Verletzungen; manchmal nehmen beide schon Reißaus, wenn Sie nur zu einer kräftigeren Waffe greifen. Gelegentlich stellen sich die Gegner aber ziemlich dämlich an. Wenn beispielsweise ein Sprengkörper vor die Füße eines Feindes kullert, springt der nur manchmal weg – meist aber duckt er sich und merkt zu spät, daß das keine sonderlich weise Entscheidung war. Der Schwierigkeitsgrad hält sich auch in der mittleren Einstellung in Grenzen; nur an wenigen Stellen wehren sich Oberbosse so heftig, daß Einsteigern und Fortgeschrittenen ernste Gefahr droht.

In der deutschen Version bleiben alle friedlichen oder verbündeten Figuren unverändert, feindliche Soldaten oder mutierte Wissenschaftler werden gegen Roboter ausgetauscht. Sierra stellt erst die amerikanische Fassung in die Läden, die an die hiesige Gesetzeslage angepaßte Fassung folgt später nach.



Auf einer Militär-Karte wählen Sie Koordinaten für einen Luftangriff.



Der schicke Metallkrieger ist die deutsche Version des Marines.

Ständig neue Gefahren

In Half-Life spielt sich kein Abschnitt wie der andere. Mal ist Action pur angesagt, und Sie ballern sich auf offener Fläche durch Horden außerirdischer Monster. Mal müssen Sie auf Zehenspitzen durch eine gewaltige Lagerhalle voller Kisten schleichen, um einzeln kämpfenden Ninja-Kriegern (angeheuert von der Army) nicht vor das Nachtsichtgerät zu laufen, sondern in den Rücken zu fallen. Dann wieder kommen Abschnitte, in denen Gordon seine Denkmuskeln anwerfen und Puzzles lösen muß. Ein gigantisches Tentakelwesen kann er beispielsweise nur mit dem Flammenrückstoß eines stillgelegten Triebwerks ausschalten – zu dumm, daß die Maschine stillsteht und erst über versteckte Schalter angeworfen sein will. Später beamen Sie sich in futuristischen Forschungsbüros durch verschachtelte Teleporterräume. Trotz der Rätseleinlagen liegt der Schwerpunkt klar auf zünftiger Action. Ohne geschickten Umgang mit Pistole und MP erliegen Sie rasch der gegnerischen Streitmacht. Das Programm nutzt kein Missionssystem wie etwa Jedi Knight, sondern schickt Sie auf einen durchgehenden, sehr linearen Lösungsweg. Zwischendurch werden – teilweise sogar während Sie bei Sprüngen in Richtung Boden sausen – neue Daten in den Speicher geschaufelt. Das dauert meist nur wenige Sekunden, weil die insgesamt 101 Levelabschnitte zwar zahlreich, aber auch recht klein sind.



Im Spielverlauf finden Sie einen mächtigen Energiestrahl-Werfer, der zuverlässig auch mit größeren Feindlingen fertig wird.

Waffen für Profis

Sie haben die Wahl zwischen 15 Kampfgeräten. Anfangs finden Sie nur irdische Schießprügel und ballern sich mit MP, Pumpgun oder einem silbern glänzenden Colt durch. Die Waffen müssen Sie regelmäßig per



Waffenwechsel und Nachladepausen sind aufwendig animiert.







Eine typische Szene: Im dunklen Schacht durchlöchern plötzlich Kugeln das Metall, Sie knallen in die Tiefe und stehen in einer Werkstatt der Army gegenüber.

Knopfdruck nachladen. Die meisten verfügen über einen zweiten Schußmodus. Den Raketenwerfer etwa können Sie mit pfeilgerade davonflitzenden Projektilen abfeuern, alternativ läßt sich deren Flugbahn anschließend noch beeinflussen. Ihre Armbrust zoomt sich durch einen rechten Mausklick näher an das Ziel heran. Außerdem finden Sie Granaten oder können Bomben legen und per Funk detonieren lassen. Später stolpern Sie über außerirdisches Kriegsgerät, das meiste davon sind bunt schillernde Energiewummen, die allerdings nicht effektiver arbeiten als Ihre restlichen Waffen. Vor allem im Multiplayer-Modus witzig sind putzige Mini-Aliens, die Sie wie bewegliche Minen abwerfen. Die Biester stürzen sich wild beißend auf das nächstbeste Opfer; in Ermangelung von Gegnern können das freilich auch Sie selbst sein.

Multiplayer zum Selberbasteln

Der Mehrspieler-Modus gibt Kennern der Quake 2-Engine wenig neues: Sie können per Internet oder lokalem Netzwerk gegen menschliche Mitstreiter antreten. Im id-Programm lassen sich nur über Umwege mehr als 15 Opponenten einladen, der Valve-Titel läßt hingegen offiziell bis zu 32 Teilnehmer zu; dann benötigen Sie allerdings einen superflotten Host-Rechner. Sechs gut designte Mehrspieler-Arenen werden mitgeliefert, weitere können Sie entweder aus dem Internet laden oder mit dem beiliegenden, komplizierten Leveleditor Worldcraft basteln. Noch diesen Winter soll von Valve ein Addon erscheinen, das für Half-Life den unter Freaks beliebten Multiplayer-Modus »Team Fortress« bietet. PS

Gunnar Lott



Voll Leben

Endlich. Ein Egoshooter, dessen Story die »Mächtig böses Wesen will das Universum erobern«-Masche mit richtig vielen interessanten Einzelheiten erzählt. Mehr noch als bei Unreal habe ich das Gefühl, durch eine lebende, atmende Welt zu laufen. Besonders der Anfang in den klaustrophobischen Gängen des Mesa-Komplexes hat es mir angetan – selten bin ich in eine Spielwelt so versunken wie in diese. Kleine, raffiniert eingestreute Gags lassen ständig die Spannung weiterbrodeln, und die coole Musik trägt ihren Teil bei. Da macht's kaum noch was aus, daß die Gegner-KI für meinen Geschmack etwas zu schwach geraten ist.

Half-Life

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Valve
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P200, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder PII/233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Exzellente 3D-Action mit originellen Ideen.

Technik-Check: Half-Life

Half-Life unter der Lupe: Lesen Sie alle Facts zu Hardware und Technik.

Aus der nebenstehenden Szene von Half-Life haben wir zwei Bildausschnitte vergrößert, um die Bildqualität verschiedener Grafik-Konfigurationen zu vergleichen. Die linke Reihe stellt den Software-Modus dar, die mittlere Reihe zeigt die Bildqualität einer Riva 128 (stellvertretend für die anderen aufgeführten Chips), und in der rechten Spalte sehen Sie Screenshots vom Riva TNT. Achtung: Diese Ausschnitte sagen lediglich etwas über die Bildqualität aus. Was die Geschwindigkeit der 3D-Grafik auf Ihrem Rechner angeht, sollten Sie einen Blick in die Performance-Tabelle auf der rechten Seite werfen. RS



Software-Modus

Alle Karten ohne OpenGL-Treiber (ATi Rage/Rage II, alle Matrox-Chips außer dem G200, S3 Virge, Tseng ET6000, PowerVR PCX1 und Cirrus Logic Laguna)

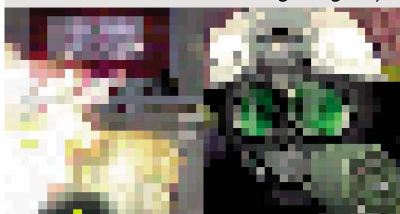
Die Mittelklasse

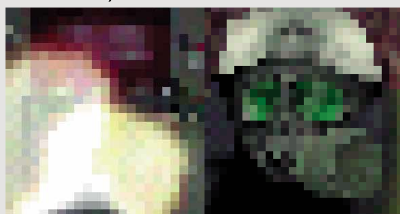
Voodoo 1, Riva 128 und vergleichbare Chips (Vérité 2100/2200, Number 9 Ticket 2 Ride, ATi Rage Pro, PowerVR PCX, Permedia 2)

Die Highend-Klasse

Riva TNT, Voodoo 2, Banshee, Intel i740, Matrox G200, S3 Savage und Number 9 Ticket 2 Ride IV

320x240





Mit Voodoo 1 kein Vollbild möglich.



Mit Voodoo 2/Banshee kein Vollbild möglich.

640x480

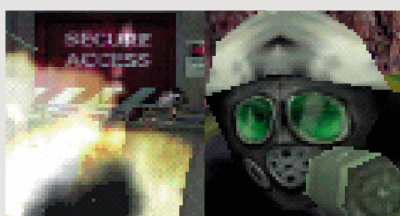




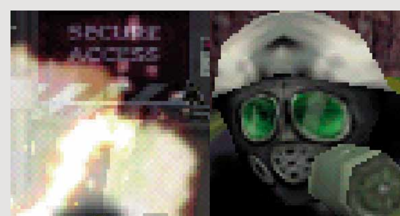


800x600





Mit Voodoo 1 nicht möglich.



1024x6768





Bei manchen Karten nur mit 8 MByte RAM möglich.



Bei Voodoo 2 nur im SLI-Modus möglich.

Die Performance-Tabelle

	Software	Rage Pro	Voodoo 1	Power VR	Riva 128	Mat G200	Banshee	Voodoo 2	Riva TNT
P133									
320x240	gelb	rot	grau	rot	gelb	gelb	grau	grau	gelb
512x384	rot	rot	gelb	rot	rot	rot	grau	grau	gelb
640x480	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
P166 MMX, AMD K6/200									
320x240	grün	grün	grau	gelb	grün	grün	grau	grau	grün
512x384	gelb	gelb	grün	rot	gelb	gelb	grau	grau	gelb
640x480	rot	gelb	gelb	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
P233 MMX, AMD K6/300									
320x240	grün	grün	grau	grün	grün	grün	grau	grau	grün
640x480	gelb	gelb	gelb	gelb	grün	gelb	grün	grün	grün
800x600	rot	rot	schwarz	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
PII 233, Celeron 300, AMD K6-2/300									
512x384	grün	grün	grün	grün	grün	grün	schwarz	schwarz	grün
640x480	gelb	gelb	grün	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
800x600	rot	gelb	schwarz	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
PII 300, Celeron 333, AMD K6-2/350									
640x480	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
800x600	gelb	gelb	schwarz	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
1024x768	rot	gelb	schwarz	rot	grün	gelb	grün	hellgrün	grün
PII 400									
800x600	grün	grün	schwarz	grün	grün	grün	grün	grün	grün
1024x768	gelb	gelb	schwarz	gelb	grün	grün	grün	hellgrün	grün
1280x960	rot	rot	schwarz	schwarz	gelb	gelb	grün	schwarz	grün

Legende

- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (grau) zwar flüssig, aber quasi unspielbar, da Bildausschnitt nur Teil des Monitors füllt.
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Neben dem Software-Modus ausschließlich OpenGL, eventuell wird ein Direct3D-Patch nachgeliefert.
LANDSCHAFT: Vollständig 3D; die meisten Räume sind geschlossen und klein, gelegentlich gibt's auch offene Flächen.
FIGUREN: Die Polygon-Charaktere basieren auf neuer Skeletal-Animation-Technik und bewegen sich dadurch sehr geschmeidig. Sehr detailliert gestaltete, animierte Gesichter.
SOUND: Unterstützt 3D-Sound (A3D); die Figuren reden direkt in der 3D-Welt, die Klangquelle läßt sich räumlich sehr gut zuordnen; erstklassige Waffengeräusche; die CD-Audio-Musik (relativ kurze Tracks) ist leicht Techno-angehaucht.
SICHTWEITE: Es gibt keine Beschränkungen in der Sichtweite, dafür sind die Hintergrund-Bitmaps nur wenig detailliert.
TEXTUREN: Die Texturen sind insgesamt grau und unauffällig, aber perfekt an Wände und Böden angepaßt; Schüsse und Explosionen färben die Texturen dauerhaft schwarz ein.
SPEZIALEFFEKTE: Einige Waffen ziehen Rauchfäden oder zeigen Lichteffekte, ansonsten hält sich Half-Life zurück. Das Programm bietet Bitmap-Explosionen statt Polygon-Detonationen.
CUTSCENES: Es gibt keine echten Zwischensequenzen, aber direkt im Spiel selbst laufen immer wieder witzig-makabre, als feste Skripts angelegte Szenen ab.

Tuning-Tips

TIP 1: Deaktivieren Sie im Half-Life-Konfigurationsmenü »Audio« sowohl die Option »High quality sound« als auch »Enable A3D Hardware support«.
TIP 2: Wenn Half-Life in der Auflösung 640 mal 480 nicht flüssig läuft, wechseln Sie im Konfigurationsmenü »Video modes« auf 512 mal 384 – das sieht fast genauso gut aus, ruckelt aber deutlich weniger.
TIP 3: Half-Life legt eine große Auslagerungsdatei auf der Festplatte an, die Sie am besten permanent einrichten. Wechseln Sie zu diesem Zweck in die Systemsteuerung, klicken Sie auf System, dann auf »Leistungsmerkmale«, schließlich auf »Virtueller Arbeitsspeicher«, und aktivieren Sie »Es gelten benutzerdefinierte Einstellungen für den virtuellen Speicher«. Tragen Sie als nächstes im Feld »Minimum« 150 MByte ein. Unter »Maximum« sollten Sie ebenfalls mindestens 150, besser 200 bis 250 MByte eintragen.
TIP 4: Falls Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, sollten Sie deren Einstellungen optimieren. Rufen Sie mit einem Rechtsklick auf den Windows-Desktop die Anzeige-Optionen auf, und klicken Sie auf den Schieber für Ihre Voodoo-Karte. Dort aktivieren Sie unter den »Advanced Options« bei »Glide« die Option »Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate«. Half-Life läuft nun schneller, allerdings läßt die Bildqualität ein wenig nach.

Im Blechkleid durch Nippon

Shogo

Sowohl in gewaltigen Stahlrüstungen als auch zu Fuß kämpfen Sie gegen durchgeknallte Sektenjünger.

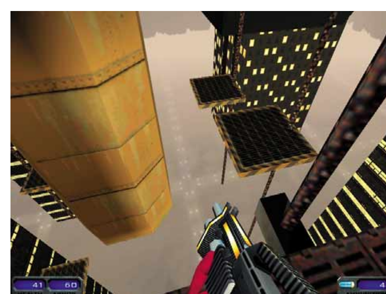
Mit dem Scharfschützen-Gewehr erledigen Sie die Gegner gleich reihenweise aus sicherer Distanz – die Tölpel laufen nicht auf Sie zu...

Mitten in revolutionäre Ereignisse auf einem fernen Kolonieplaneten versetzt Sie das 3D-Actionspiel **Shogo**. Als junger Nachwuchssoldat Sanjuro Makabe kämpfen Sie in der Eliteeinheit UMA gegen eine unheimliche Sekte. Deren Anführer Gabriel sucht nach einer Art Super-Uran, mit dessen Unterstützung der Bösewicht die Macht an sich reißen will – was Sie natürlich zu verhindern wissen. Das Programm orientiert sich in Sachen Optik an japanischen Manga-Comics. Überall stehen Plakatwände mit typischen Schriftzeichen, die Figuren wirken dank der großen Kulleräuglein wie frisch aus Nippon-Zeichentrickfilmen übernommen.

In **Shogo** wechseln sich zwei Spielmodi ab. Zum einen läßt Sie das Programm in gewaltigen Stahlanzügen durch düstere Städte oder verlassene Sandtäler stampfen. Zum anderen spazieren Sie zu Fuß in handelsüblicher 3D-Actionmanier durch Bürogebäude, Kanalsysteme oder Wohnhäuser.

Krieg und Liebe

Die Hintergrundstory von **Shogo** ist stärker als in vergleichbaren Spielen in das 3D-Geschehen integriert. Alle paar Minuten bekommen Sie per Funk Informationen, welcher von verschiedenen Wegen der Richtige ist, oder was Sie als nächstes tun sollen. Nebenbei halten die Gesprächspartner Sie über das teils dramatische Schicksal an-



Eine Sprungsequenz hoch über der Stadt.

Peter Steinlechner



Atemberaubende Action

So unverbraucht und frisch wie Shogo kommt längst nicht jedes 3D-Actionspiel daher. Abwechslung ist Trumpf: Der Wechsel zwischen Kampfroboter-Einsätzen und »klassischen« 3D-Balleraufträgen sorgt für Kurzweil. Aber auch die Missionen selbst sind spannend inszeniert und bieten eine gelungene Mischung aus Feuergefechten und ausgefallen Spezialaufgaben. Besonders gut gefällt mir, wie ganz nebenbei direkt im Spiel eine interessante Geschichte erzählt wird – wieso hat das auf derartige Weise noch niemand vorher gemacht?

Künstliche Un-Intelligenz

Daß Shogo nicht an Referenztitel wie Half-Life oder Unreal heranreicht, liegt vor allem an der stellenweise superdürftigen Gegner-KI. Sie können aus einer gewissen Mindestdistanz in aller Ruhe vor Feinden stehenbleiben, zum Scharfschützen-Modus wechseln und den Blechkameraden mit wenigen Schüssen wegpusten. Außerdem sind mir die Leveltexturen viel zu langweilig. Meist kleben nur einfarbige Tapeten ohne Details an den Wänden. Trotzdem: Freunde unbeschwerter 3D-Action mit Story-Tiefgang kommen voll auf ihre Kosten.



In düsteren Manga-Metropolen prügeln Sie sich unter anderem mit riesigen Stahlspinnen.

derer Soldaten auf dem laufenden, dabei wird sogar eine ausgewachsene Liebesgeschichte erzählt. Gelegentlich nimmt Ihnen das Programm die Kontrolle vollständig aus der Hand, und Sie sehen den Protagonisten in kurzen Zwischensequenzen. Ein paarmal können Sie Ihre Waffen auch ganz vergessen und gemütlich durch das Hauptquartier der UMA marschieren. **Shogo** bietet sogar die erste interaktive Traumsequenz in einem 3D-Actionspiel: In einer unruhigen Nacht bummelt Sanjuro als 12jähriger Junge durch seine alte Schule.



Gewaltige Explosionen pusten in den engen Straßen locker größere Gegnermassen weg.

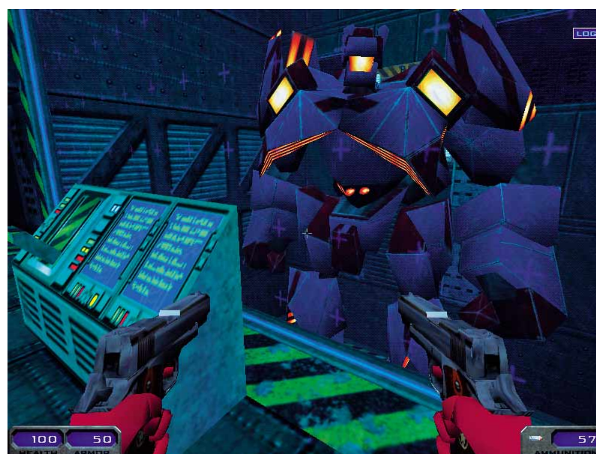
Stahlharte Metallrecken

Mit welchem Stahlroboter Sie die bösen Sektenmitglieder jagen, bestimmen Sie vor den meisten Missionen selbst. Vier unterschiedliche Modelle sind im Angebot. Die Palette reicht vom leicht gepanzerten, aber beweglichen Akuma über den schweren und langsamen Predator bis zu einem Allrounder. Die Blechhüllen sind runde 20 Meter hoch, entsprechend wirken die Gebäude wie niedliche Puppenhäuschen. Sobald alle feindlichen Metallkrieger beseitigt sind, können Sie gemütlich über Dächer springen, auf geparkte Autos treten (die dann explodieren) oder auf den Gleisen der Hochbahn jonglieren. Per Tastendruck verwandeln Sie Ihre Mobile Combat Armor in ein schnelles, aber unbewaffnetes Fahrzeug, mit dem Sie in den großen Levels fixer vorwärtskommen. Jede MCA verfügt über zehn eingebaute Kriegsgeräte. Die meisten davon sind Raketen, die mit spektakulären Detonationen sogar mehrere Gegner gleichzeitig mit wenigen Schüssen verschrotten. Zusätzlich gibt's noch einen Standardlaser sowie für Scharfschützen ein Präzisionsgewehr.

Heldenhaft per pedes

Während Sie als Eisenmann in den Städten meist selbst Ihr Zielgebiet finden müssen, sind die »zu Fuß«-Levels überwiegend linear aufgebaut. Abzweigungen stellen die Ausnahme dar, außerdem hilft Ihnen ja Ihr Mann im Ohr per Funk weiter. Sie kämpfen sich mit wiederum zehn Waffen (etwa Schrotflinte oder MP) durch die Gegnerhorden. Eine originelle Besonderheit ist die futuristische Skalla-Knarre, die einen wild hüpfenden Energieball ausspuckt und diesen erst bei Feindkontakt detonieren läßt.

Gelegentlich sind Sie mit anderen Soldaten im Team unterwegs. Meist dienen die Kameraden einzig Ihrem Geleitschutz; nur manchmal müssen Sie eine der Figuren sicher ans Ziel bringen.



Vor den Roboter-Missionen wählen Sie Ihre stählerne Arbeitskluft.

Aufwendige Spezialeffekte

Shogo unterstützt alle aktuellen Spezialeffekte, von durchsichtigen Texturen über farbige Lichteffekte bis zu realistischen Schatten. Das Spiel läuft auch im Softwaremodus, allerdings wirkt dieser, verglichen mit anderen Programmen, recht grobpixelig. Solange keine Prozessorzeitfressenden Explosionen zu sehen sind, läuft das Programm auf kleineren Rechnern mit Voodoo-1-Karte noch sehr flüssig. Wenn dagegen viele Detonationen zu sehen sind, geht sogar ein Pentium II leicht in die Knie; spielbar bleibt **Shogo** auf starken Rechnern aber immer. PS


Den verbündeten Herrn rechts sollen Sie sicher durch das feindliche Quartier bringen.

Shogo

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Monolith
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 390 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3-Karte	Pentium II 300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Kurzweiliger 3D-Ballerspaß, trotz Schwächen.



Im Zeichen des Deltas

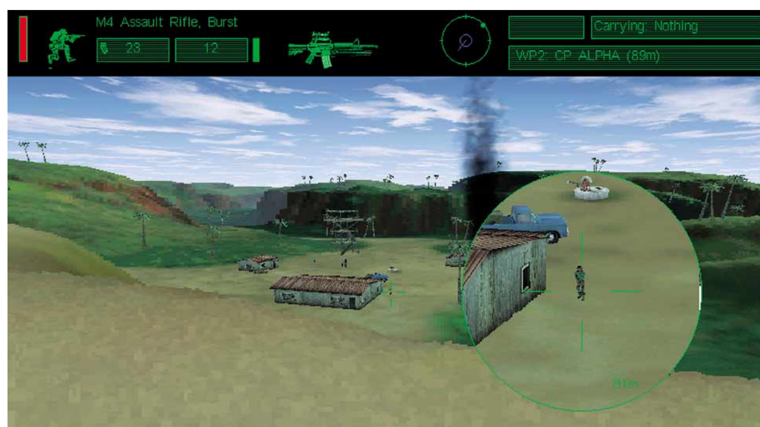
Delta Force

Statt per Panzer oder Hubschrauber schickt Sie Novalogic diesmal zu Fuß durch Voxel-Landschaften in den Einsatz.



Auf CD: spielbare Demo

Wenn Ihnen an einem entlegenen Punkt der Erde urplötzlich ein Trupp von Männern in Tarnanzügen und mit Schlapphut über den Weg läuft, sind das sehr wahrscheinlich keine Survival-Touristen, sondern die Jungs von der **Delta Force**. Seit 1979 springen sie rund um den Globus immer dann ein, wenn ein braver US-Bürger in Not geraten ist. Novalogic hat die Elitesoldaten Voxelspace-tauglich gemacht. In bewährter 3D-Action-Manier steuern Sie einen der wackeren Recken als Ein-Mann-Team durch fünf Krisengebiete mit Nahkampfgarantie.



Mit dem Fernrohr behalten Sie weit entfernte Gegner im Auge.

Auf Messers Schneide

Der beste Gegner ist ein ahnungsloser Gegner – Unsichtbarkeit ist Trumpf. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie Geiseln befreien, Fahrzeugkolonnen ins Visier nehmen oder SAM-Stellungen für die Artillerie anlasern. Der Schlüssel zum Erfolg in den rund 40 Einsätzen liegt stets darin, sich nur auf das eigentliche Hauptziel zu beschränken. Deshalb bewegen Sie sich vorwiegend geduckt fort und benutzen die vorgegebenen Wegmarken nur als Anhaltspunkte. Nach dieser Maxime wählen Sie auch die mitgeführten Waffen aus. Ein Messer sollte stets dabei sein, bewährt es sich doch bestens beim Ausschalten einzeln stehender Gegner. Ob Sie lieber eine schallgedämpfte Flinte oder das etwas lautere, aber bis auf einen Kilometer Entfernung zielgenaue Scharfschützengewehr mitnehmen, hängt weitgehend von Ihren eigenen Vorlieben ab. Wer mag, postiert sich auf einem sicheren Berg und erledigt die Gegner in aller Ruhe aus sicherer Distanz. Dann muß er aber damit rechnen, daß geleerte Wachtürme bis zu seinem Eintreffen schon längst wieder besetzt sind.



Bei Nacht stürmen Sie mit NPC-Soldaten die gegnerische Basis.



Gebäude dienen Ihnen als Deckung, während Sie die Feinde ins Visier nehmen.

Filmreife Action

Richtig spannend wird es, wenn Sie gut einsehbare Flächen überqueren müssen. So wird in Kampagne 1 eine Brücke von zwei Soldaten bewacht. Nur mit dem Messer in der Hand kriechen Sie an den Feind heran und eliminieren ihn, während sich sein Kollege gerade abgewendet hat. Dann gilt es schnell aufzuspringen und den ande-



Schwerbewaffnet sorgen Sie für Ordnung in den Voxelspace-Krisengebieten.



Dieser finstere Drogensöldner wird kein Unheil mehr anrichten.

ren Soldaten auszuschalten, bevor er von der Sache Wind bekommt. In einigen Missionen werden Sie von unabhängig operierenden Teams unterstützt. Ausgelöst durch das Passieren bestimmter Wegpunkte sorgen sie mit Ablenkungsangriffen auf gut gesicherte gegnerische Stellungen dafür, daß Sie bei Ihrem Eintreffen oftmals erheblich weniger Feinden gegenüberstehen. Dabei verhalten sich die Jungs recht clever und nutzen eigenständig vorhandene Deckungsmöglichkeiten aus. Leider hören diese tapferen Digi-Soldaten nur auf die CPU: Befehle erteilen können Sie ihnen nicht. Dafür eilen sie nach erledigtem Auftrag stets wieder zum vorher festgelegten Sammelpunkt zurück.



Auch Frauen stehen in der Delta Force ihren Mann.

Edeloptik für Eliterechner

Simulationsfreunden kommt die Landschaftsgrafik sicherlich bekannt vor. Wie schon in den Spielen der Comanche-Reihe wird auch in Delta Force das Voxelspace-System zur Landschaftsdarstellung benutzt, erstmals sogar in Highcolor. Die Engine stellt Hügel, Täler und deckungsgebende Mulden sehr realistisch und gut strukturiert dar. Häuser und andere Objekte bestehen, wie von Comanche 3 gewohnt, aus Polygonen. Der Vorteil der schönen Gegend wird durch eine vor allem in niedrigeren Auflösungsstufen unschöne Aufpixelung erkauft. Sollten Sie mit weniger als 640 mal 480 Bildschirmpunkten auf Feindesjagd gehen wollen, werden Sie schnell Freund und Feind nicht mehr von den Bäumen unterscheiden können. Die höheren Auflösungen verlangen allerdings gehörige Rechenpower. Ohne MMX-Technologie verwehrt Delta Force konsequent die Mitarbeit. Für eine flüssige Darstellung ist zumindest ein Pentium 200 MMX vonnöten. Wollen Sie gar mit 800 mal 600 Pixeln spielen, kommen Sie um einen Pentium II nicht herum. Da die Voxelengine nur eingeschränkt mit Polygonen arbeitet, entfällt die Zusammenarbeit mit Beschleunigerkarten.

Wie von Novalogic gewohnt, bietet auch Delta Force wieder diverse Multiplayermodi. Sie können die normalen Einsätze im Team mit bis zu sieben Freunden über das Netzwerk absolvieren. Außerdem sind neben den obligatorischen Deathmatches auch Capture-the-Flag-Partien oder Rangeleien um ein bestimmtes Gebiet möglich. Über Novaworld dürfen daran sogar rund 30 Elitesoldaten teilnehmen. MIC

Mick Schnelle



Spaß mit Elitekämpfern

Mit Delta Force hat Novalogic den richtigen Weg eingeschlagen. Statt noch einen Comanche-Aufguß aus der Voxel-Engine herauszuholen, präsentieren uns die Kalifornier endlich mal etwas Neues. Ganz im Gegensatz zu Rainbow Six funktioniert bei Delta Force die Spielmechanik. Die Missionen sind so aufgebaut, daß man sie mit blindem Drauflosballern niemals schaffen kann. Der ansprechende Wechsel zwischen adrenalinförderndem Anschleichen an feindliche Stellungen und den actionreichen Feuergefechten ist wirklich gut gelungen.

Hardware-Hunger

Schade nur, daß lediglich Besitzer von Highend-Rechnern in den Genuß von Delta Force kommen. Außerdem wirken manche Bewegungsabläufe trotz Motion-Capturing merkwürdig. Trotzdem, im Subgenre der Militäraction werden Sie derzeit kein besseres und spaßigeres Spiel finden. Vom den lahmen Kämpen in Rainbow Six sind Novalogics ansprechende Voxelsoldaten mehrere Dienstgrade weit entfernt.

Delta Force

Genre:	Action	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 320 MByte

Spieler: Einer bis zwei Modem, bis acht (Netzwerk) bis 30 (Internet))

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

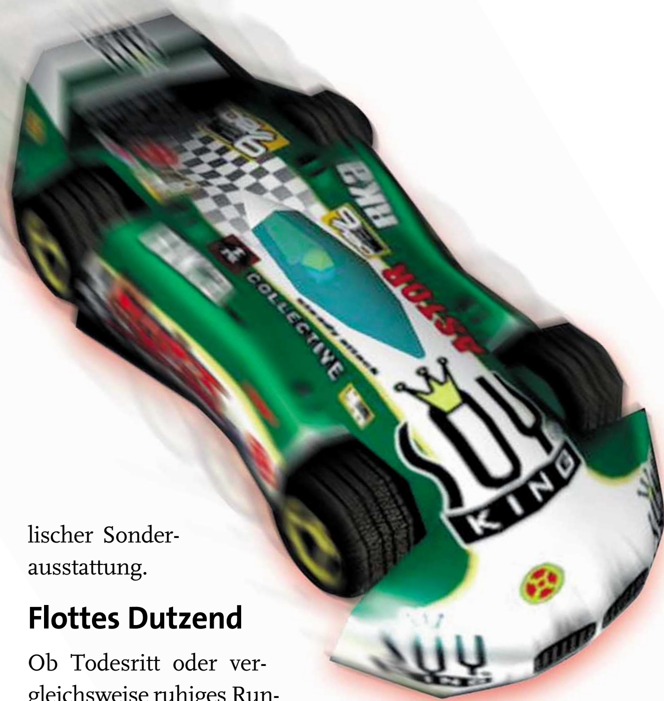


Intelligent-spannendes Soldatenspektakel.

Feuergefechte im Rennzirkus

Dethkarz

Gefühlvolle Lenkmanöver sind zuwenig – künftig gilt bei Action-Rasern das Gesetz von Raketenwerfer und Laserfeuer.



Michael Galuschka



Volltreffer!

Nur noch zwei Kurven, und der Führende ist sogar für meine Driftkünste zu weit vorneweg. Doch glücklicherweise liegt das Raketen-Power-up an der richtigen Stelle, ein gezielter Schuß – und der Pokal gehört mir.

Dethkarz bringt frischen Wind ins Genre und überzeugt mich als alten Wipeout-Fan mit ähnlichen Tugenden. Die geglückte Kombination aus anspruchsvollen Strecken und gezieltem Waffeneinsatz sorgt für gepflegte Hektik höchster Motivationsstufe. Damit legt Beam-Software die Latte für die boomenden Action-Rasereien ziemlich hoch.

Pistenprotzen geht's derzeit prächtig. Gleich eine ganze Reihe hochwertiger Programme bedient Raser und – siehe Nice 2 – sogar ballerfreudige Piloten. Dethkarz setzt da noch einen drauf. In der Mischung aus Pod und Wipeout können sich PC-Pedaleros auf grafisch opulenten Rennstrekken nach Herzenslust austoben. Mit Realismus hat das Programm wenig am Hut – statt über US-Highways oder ländliche Dorfstraßen brettern Sie durch funkelnde Zukunftsmetropolen, statt echter Autos gibt's futuristische Highend-Vehikel mit martialischer Sonderausstattung.

Flottes Dutzend

Ob Todesritt oder vergleichsweise ruhiges Rundendrehen: diese Entscheidung treffen Sie mit der Wahl des Autos. Die zwölf heißen Öfen sind in vier Klassen aufgeteilt. Jede bietet mehr Power, dazu eine robustere sowie größere Karosserie. Mit den Blitz-Wagen gondeln Sie eher gemütlich über die Piste, haben dafür aber starke Schilde und Waffen. Ganz anders die Anassi-Klasse, die zusätzlich noch schnell ist, sich aber wie ein nervöser Hengst nur von Profis bändigen läßt. Für Einsteiger eignen sich die flachen Astor-Renner. Die bieten zwar weder in Sachen Geschwindigkeit noch Kriegsgerät echte Topleistung, liegen aber wie ein Brett auf der Straße. In jeder Klasse gibt's drei unterschiedliche Vehikel, die schnelleren werden erst nach erfolgreich absolvierten Rennserien im Championship-Modus freigeschaltet.

Kräftige Bordwaffen

Sogar Schumi wäre chancenlos – wer »nur« flott über die Fahrbahn flitzt und ein bißchen rempelt, hat in Dethkarz langfristig das Nachsehen. Neben einem schwachbrüstigen Standardlaser dürfen Sie auch größere Kaliber montieren. Drei Raketentypen (zwei davon mit automatischer Zielaufschaltung) werfen gut gepanzerte Gegner mit einer gewaltigen Explosion aus dem Rennen. Weitere Extras beharken den Gegner mit Energieblitzen, sorgen für besseren Reifen-Grip oder Nachbrenner-Schub. Dieses Zubehör sacken Sie in Form von leuchtenden Metallrauten auf der Fahrbahn ein,

Auf CD: Spielbare Demo



Pfeile weisen den Weg: Damit Sie rechtzeitig schlittern, zeigt das Programm viele Kurven von weitem.



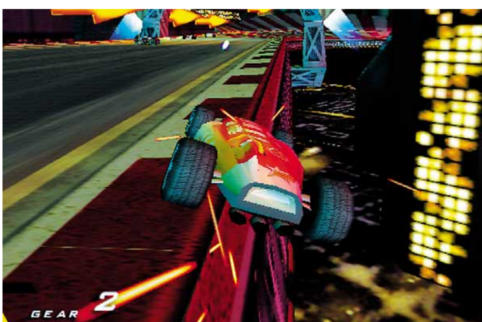
Weg ist er – mit gezielten Schüssen schicken Sie einen Kontrahenten aus dem Rennen.

aufsparen können Sie die Objekte allerdings nicht.

Feuern im Team

In Dethkarz fahren Sie entweder im Arcade-Modus gegen 19 andere Piloten um den Sieg in Einzelrennen, oder Sie flitzen in der langen Championship-Serie um den Gesamtsieg. Gerade letztere verlangt nach flinken Ballerfingern. Um in die nächste Rennserie aufsteigen, müssen Sie gemeinsam mit vier anderen Chauffeuren Ihres Teams eine Mindestpunktzahl einfahren. Damit die Kollegen zum Gesamtergebnis beitragen, sollten Sie in den späteren Rennen möglichst viele Konkurrenten von der Strecke pusten; so läßt sich das Teilnehmerfeld nach und nach kräftig reduzieren. Wahlweise schalten Sie den Kampfmodus im Optionenmenü auch ab – aber dann macht Dethkarz nur noch halb soviel Spaß. Eher zum Optimieren der Fahrkünste ist der Zeitmodus gedacht, in dem Sie gegen sich selbst oder einen aus dem Internet gesaugten Ghost antreten.


Mit dem passenden Extra springen Energieblitze über.



Funkensprühend rutschen Sie über die Bande, doch mit Geschick gelangen Sie zurück auf die Fahrbahn.

Abgefahrene Strecken

Die Kurse unterscheiden sich deutlich von denen in Nice 2 oder Need for Speed 3. Meist flitzen Sie über frei aufgehängte Betonpisten; Leitplanken oder Tunnelwände halten Sie nur selten vom ungewollten Verlassen des Kurses ab. Entsprechend oft landen Sie im Nirvana neben der Rennstrecke, werden aber mit minimalem Zeitverlust wieder zurückgesetzt. Was anfangs für Frust sorgt, bringt langfristig viel Spannung ins Spiel. Mit etwas Übung setzen Sie zu gewagten Überholmanövern auf zwei Rädern direkt am Streckenrand an oder springen in engen Kurven über den leeren Raum vor die anderen Piloten, die die reguläre Route nehmen.

Fahrt ins Dunkle

Ihre Künste am Lenkrad beweisen Sie auf insgesamt einem Dutzend Strecken, die auf vier Basis-Rennbahnen beruhen. Die befahren Sie jeweils in drei Längen mit deutlich anderer Wegführung. So zeigt sich der Stadtkurs in der kürzesten Version ohne Schikanen, während Sie in der längsten Variante mit gewaltigen Gefällen und verdrehter Piste klarkommen müssen. Die Strandstrecke präsentiert sich in jeder Ausführung sogar mit unterschiedlichen Tageszeiten: Je länger, desto dunkler stehen die Wolken über dem Meer. Außerdem gibt's noch eine Eis- sowie eine Marslandschaft.

Das Programm kommt auch ohne 3D-Grafikkarte aus, allerdings werden dann fast alle Landschaftsdetails ausgeblendet, und Sie fahren quasi »bei Nacht«. Chips von 3Dfx unterstützt Dethkarz direkt, alle anderen Beschleuniger laufen über Direct 3D. Musikalisch untermalen runde 50 Minuten leicht monotones Tekkno-Gedudel per CD-Audio das Geschehen. PS

Peter Steinlechner



Rasante Raserei

Unglaublich, wie flott sich Dethkarz spielt. Praktisch das ganze Programm ist auf Adrenalin pur getrimmt. Fast gleichzeitig jage ich dem Fahrer vor mir eine Rakete ins Heck, sammle ein Extra ein und treibe meinen Flitzer um eine enge Biegung. Das Programm setzt neben imposanter Grafik ganz auf Action ohne überflüssige Schnörkel: Ein ausgereiftes Waffensystem, das anfangs eher schlicht wirkt, aber mit der Zeit taktische Tiefe aufkommen läßt. Und eine Fahrphysik, die zwar nichts mit der Realität zu tun hat, aber so manch waghalsiges Kunststück ermöglicht.

Rennkurse für Könner

Besonders haben es mir die Pisten angetan. Ob Berg und Tal oder Haarnadelkurve: Bei jeder sind andere Manöver am Lenkrad gefragt. Allerdings hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht, an den gerade mal vier verschiedenen Streckentypen hat man sich schnell sattgesehen. Neben der etwas monotonen Hintergrundmusik stört mich ansonsten nur eines: Warum haben die Entwickler dem Standardlaser kein Dauerfeuer spendiert?

Dethkarz

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Beam Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 16 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Flottes Baller-Rennspiel für Actionfans.

Lode Runner 2

Klassiker hüpft in neue Dimensionen.



Die Explosion der Megabombe reißt ein Loch in die Marmorkacheln.

Eigentlich ist Lode Runner 2 schon das dritte PC-Stelldichein des 15 Jahre alten Klassikers, diesmal um isometrische Levels aufgewertet. In ansehnlichen Klötzchen-Komplexen muß Runner Jake alle herumliegenden Goldstücke einsammeln. Mit einem Laser kann er einzelne Gesteinsquader auflösen, um tiefere Ebenen zu erreichen. Außerdem hält er sich mit den so geschaffenen Gruben Mönche vom Leib, die ihm an den Kragen wollen. Eine Unmenge von Schaltern, Bomben und Extras dienen zur Lösung der knackig schweren Levels. Die Puzzles nutzen die dritte Dimension konsequent aus, so daß Sie häufig »über Eck« buddeln müssen. Zeit zum Knobeln bleibt Ihnen allerdings kaum, da die tödlichen Mönche ständig an Jakes Fersen kleben. CS

Christian Schmidt

Nervenaufreibend

Nach einer Stunde und unzähligen Versuchen trennt mich nur noch ein Goldbarren vom Levelende, als ich beim Ausmanövrieren der Mönche aus Versehen die Selbstzerstörungstaste drücke. Trotz verquerer Steuerung, schweißtreibender Hektik und frustenden Sackgassen steckt in der Action-Knobelei noch immer viel Abwechslung und ein ganz eigener Motivations-Funke.

Lode Runner 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte
Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 100 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Geduldspiel für fingerfertige Knobler.

Deer Hunter 2

Der Nachfolger des Massen-Jagdspiels.



Auch ein schöner Hirschrücken kann entzücken – im Armbrust-Visier.

Da knabbert man friedlich äsend an einer delikaten Birkenrinde und – Bumm! – hängt man im Trophäenraum eines schmerbäuchigen Mischwald-Rambos.

Der Auslöser der in den USA grassierenden Jagdsimulations-Welle meldet sich verbessert zurück: Deer Hunter 2 setzt auf echte 3D-Grafik. Das ist nichts, weswegen man sein Unreal wegwerfen würde, aber ansehnlicher als die Pixeleintopf-Auen von Interplays Deer Stalker. Das Bambi-Beschießen in vier Szenarien fällt nicht weiter schwer; die wahre Herausforderung besteht im Aufstöbern, Anlocken und Anschleichen. Zu den Gimmicks gehören ausklappbarer Hochsitz, Köder und Provokationsgeweih, das die Neugier brünstiger Böcke weckt. HL

Heinrich Lenhardt

Totes Reh in 3D

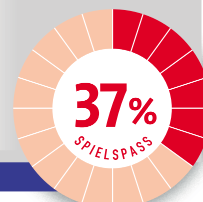
Neben einer zumindest unpeinlichen Grafik bietet Deer Hunter 2 viel Ausrüstungs-Schnickschnack. Dank Fernglas, gut erkennbarer Spuren und relevanter Soundkulisse macht das Stöbern im 3D-Jagdgrund kurzzeitig Laune. Doch auf Dauer ist auch »Rotwildmörder Teil 2« grausam eintönig. Außerdem kommt mir das Abknallen wehrloser Kuscheltiere moralisch verwerflicher vor als viele 3D-Shooter.

Deer Hunter 2

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Wizard Works
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 40 oder 150 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 MMX 48 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Weniger nahrhaft als ein Tofu-Burger.

Sonic R

Schnelles Spiel im Sinne des Wortes.



Den letzten und schönsten Level sehen Sie früher, als Ihnen lieb ist.

Das »R« steht für »Race«, und genau darum geht es bei **Sonic R**: Sie rennen mit Segas Jump-and-run-Igel Sonic oder einem seiner vier Kollegen über fünf kurze Strecken. Die Läufer lenken sich nur wenig unterschiedlich; der eine nimmt die Kurven etwas flotter, der andere hat dafür einen Turbo eingebaut. Auf den kunterbunten Kursen sammeln Sie Ringe und Extras wie Beschleuniger oder Schutzschilde. Nur selten bringt ein Looping oder eine Geheimbahn etwas Abwechslung in die ansonsten wenig aufregenden Strecken. Neben den Rennen gegen die vier Konkurrenten stehen noch Zeitjagden und das Multiplayerspiel gegen bis zu drei Freunde zur Auswahl. RS

Rüdiger Steidle

Keine Herausforderung

Da habe ich nicht schlecht gestaunt: Schon eine Dreiviertelstunde, nachdem ich das Spiel gestartet hatte, flimmerte mir der Abspann entgegen. Zwar preist Sega es als Rennspiel für Kinder an, aber muß das heißen, daß jeder es an einem Abend durchzockt? Fünf Kurse und fünf Charaktere sind einfach zu wenig. Strecken, Grafik und Sound tummeln sich bestenfalls im Mittelmaß.

Sonic R

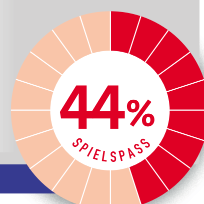
Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 DM	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Zu kurz geratenes Rennspiel für Einsteiger.

Fang' die Flagge

Return Fire 2

Vor allem Mehrspieler-Fans kommen in der Neuauflage des taktisch angehauchten Actionspiels auf ihre Kosten.

Capture the Flag – bei praktisch jedem Multiplayer-tauglichen Programm gehört dieser Spielmodus neben dem klassischen Deathmatch zur Grundausstattung. Das Actionspiel **Return Fire 2** bietet das fröhliche Flaggenfangen in Reinkultur. Es geht darum, die gegnerische Fahne aus dem feindlichen Hauptquartier zu entführen und sicher in die eigene Zentrale zu bringen. Der Gegner versucht das Gleiche mit Ihrem Fähnlein. Und schon stecken Sie mitten in den für Capture-the-Flag typischen, taktisch angehauchten Überlegungen: Bewachen Sie vorsichtig Ihre eigene Flagge, sacken Sie munter den gegnerischen Wimpel ein, legen Sie einen Hinterhalt oder reparieren Sie erst mal Ihr Kampfgefährt? Gegenüber dem Vorgänger hat sich nur wenig geändert. Für den zweiten Teil haben die Entwickler neben neuen Einheiten – Jet und Schnellboot – auch einen gewaltigen Flugzeugträger spendiert, von dem Ihre Vehikel auf hoher See starten.

Spezialistenangriff

Bis zu sechs unterschiedliche Einheiten können Sie in **Return Fire 2** steuern. Weil Sie immer nur ein Fahrzeug kommandieren, dieses aber jederzeit in der Basis gegen ein anderes austauschen können, ist vorausschauende Planung oberstes Gebot. Beispielsweise erkunden Sie das Gebiet erst per Flugzeug, sichern dann mit dem Schiff die Küstenlinie und rumpeln zuletzt per Panzer in Richtung feindliche Station. Eine Sonderstellung nimmt der schwach gepanzerte Jeep ein: Nur mit diesem Gefährt läßt sich die Flagge einsammeln und transportieren. Das Programm unterstützt Mehrspieler-Action nicht nur per LAN und Internet: Heiße Multiplayer-Abende lassen sich auch mit bis zu drei Freunden am gleichen PC durchziehen. Dann teilt sich der Bildschirm in ebenso viele Bereiche. PS



Gut bewacht wartet im Innern der feindlichen Basis die gegnerische Flagge.

Peter Steinlechner

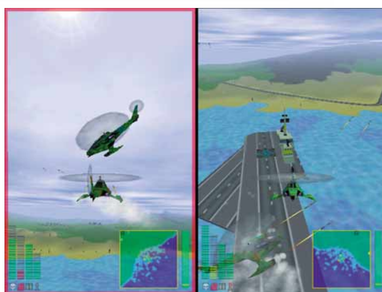


Action für Netzwerker

Wer in 3D-Actionspielen fast nur »Flaggen fängt« und eine Alternative mit mehr taktischem Tiefgang sucht, kann zugreifen. Zumal nicht nur LAN und Internet, sondern auch Splitscreens-Modi unterstützt werden – heutzutage leider die Ausnahme.

Nur Kaffe hilft

Solisten können sich die Investition in Return Fire 2 dagegen ersparen. Im Einzelspieler-Modus fesseln mich nur viele Tassen Kaffee nach der »ich probiere alle Fahrzeuge mal aus«-Phase länger an das Programm. Schuld daran sind, neben der lauen Grafik, vor allem die dämlich agierenden Computergegner. Und warum die Entwickler ihrem Werk keine ordentliche Kampagne spendieren wollten, bleibt wohl auf ewig ein Geheimnis.



Splitscreen: Über dem eigenen Flugzeugträger lauert ein menschlicher Gegner im Heli.

Return Fire 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ripcord Games
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 180 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis 16 (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

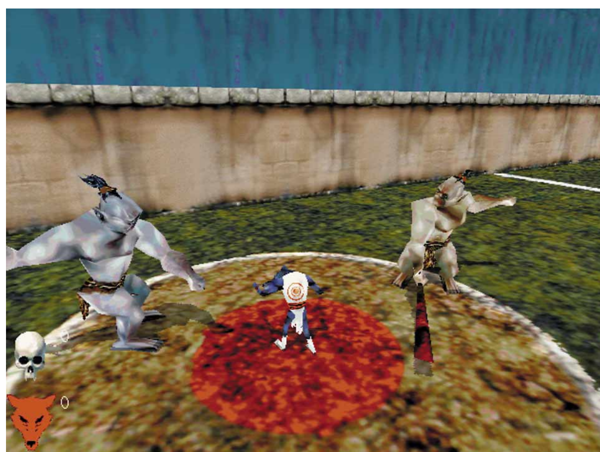
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut



Im Solo-Modus enttäuschendes Actionspiel.

Schwert des Schicksals

Missions-CD zu Die by the Sword.



Den armen Kobold in der Mitte befördern gezielte Treffer ins Tor.

Erst vor rund vier Monaten sorgte **Die by the Sword** für makaber-lustigen Spielspaß, jetzt legt Interplay mit **Das Schwert des Schicksals** eine Missions-CD nach. In der neuen Kampagne sollen Sie ein böses Energiewesen vernichten, das der Magier Rastegar erschaffen hat. Wahlweise ziehen Sie diesmal nicht nur als Ritter Enric, sondern auch als Minotaur, Skelett oder Ork in den Kampf. Jede der insgesamt acht Figuren trägt andere Waffen und will leicht anders gesteuert werden. Multiplayer-Helden können sich gemeinsam mit einem Freund durch die Kampagne kloppen, in vier neuen und sehr aufwendigen Arenen antreten oder eine Runde Oger-Hockey spielen: Dabei sollen Sie einen Kobold ins gegnerische Tor prügeln. PS

Peter Steinlechner

Ritterspiele im Netz

Das Addon ist vor allem für Spieler mit Netzwerk eine Anschaffung wert. In diesem Punkt legt die Missions-CD kräftig nach – und zwar nicht nur beim herrlich schrägen Oger-Hockey. Solospieler sollten Ihr Geld dagegen lieber sparen. Die neue Kampagne macht längst nicht mehr so viel Spaß wie die des Hauptprogramms: Sie ist weniger originell, aber viel frustiger.

Das Schwert des Schicksals

Genre:	Addon	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MB, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Nur für Multiplayer-Fans interessantes Addon.

Survival

Alarm: Angriff der Amateursprecher.



Nette Explosionen sorgen für ein bißchen Flair – mehr aber nicht.

Beim Actionspiel **Survival** kämpfen Sie in einem Raumflitzer über Planetenoberflächen. Welche Gebäude Sie zerstören sollen und welche verteidigt sein wollen, zeigt jeweils ein eingeblendeter Kreis mit den Hinweisen »Destroy« oder »Defend«. Die rund 30 Missionen von **Survival** spielen in sechs unterschiedlichen Szenarios. Sie flitzen über grüne Weiden, rote Marslandschaften oder graue Steinwüsten. Acht Waffensysteme bieten einiges an Spezialeffekten, neben bunt leuchtenden Lasern gibt's auch davonzischende Raketen mit qualmender Rauchfahne. Ihren Kampfjäger steuern Sie wahlweise per Joystick oder mit einer einstellbaren Kombination aus Maus und Tastatur. PS

Peter Steinlechner

Telefonsex-Flair

Trotz der netten Grafik: Survival sorgt für Frust. Die von Dilettanten liebevoll ins Mikrofon gehauchten Sprachfetzen klingen so professionell wie nächtliche Telefonsex-Werbespots. Abbrechen läßt sich das Gelabere nicht. Selbst der Spaß am Schlechten endet, wenn man dann tatsächlich im Spiel ist. Durch die vergeigte Steuerung geraten die schlichten Einsätze immer wieder zum Himmelfahrtskommando.

Survival

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Enjoy
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 266 16 MB, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 2/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

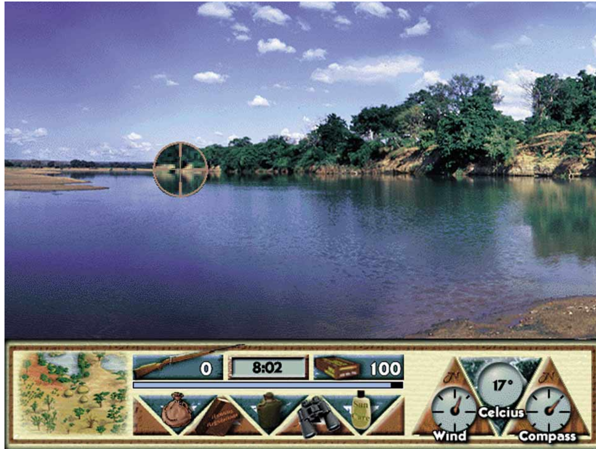
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Mieses Actionspiel mit schlechter Steuerung.

Browning African Safari

Langeweile am Wasserloch.



Auch das schönste Landschaftsbild wird nach ein paar Minuten öde.

Das heiße Afrika ist Ihr Reiseziel in Browning African Safari. Nachdem Sie sich mit Malariapillen, Sonnenöl und Flinte ausgestattet haben, geht es auch gleich auf die Pirsch. Ein Mausklick bringt Sie ans örtliche Wasserloch, ins Büffelrevier oder mitten in die Steppe. In 360-Grad-Panoramen drehen Sie sich fleißig um die eigene Achse. Sobald Bison oder Löwe am Horizont erscheinen, erledigt ein gezielter Schuß das arme Opfer. Wer zu viele Kugeln verschwendet oder die Jagdgebühren nicht bezahlen kann, landet im Knast. Die Löwen dürfen wieder ruhig schlafen, und das Spiel ist beendet. Zum Glück. PS

Peter Steinlechner

»Autsch« in Afrika

Nach Trauerspielen wie Deer Hunter oder Deer Stalker markiert Browning African Safari einen neuen Tiefpunkt der digitalen Pirsch. Minutenlang stehe ich im Busch, mache nichts weiter als fleißig auf meine Wasserflasche zu klicken und mich schnell im Kreis zu drehen. Taucht dann endlich ein Löwe auf, ist der nach wenigen Schüssen erledigt, und die Warterei beginnt erneut.

Browning African Safari

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Oquirrh
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 2 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Pentium 75	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 8fach CD	32 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spielerisch sinnlose Jagdsimulation.

Strategie

Jörg Langer



Beim Durchschauen der Layout-Ausdrucke des diesmaligen Strategieteils drängte sich mir ein Gedanke auf: »Grün«. Damit möchte ich keine indirekte Verbindung zur Bereitschaft von Bündnis 90/Die Grünen zu militärischen Einsätzen im Ausland herstellen, sondern schlicht und ergreifend die vorherrschende Farbe in den Bildschirmfotos kommentieren – Gras ist nun mal das beliebteste Schlachtfeld- und Aufbauterrain.

Age of Empires – Rise of Rome, **Railroad Tycoon**, **Caesar 3** und die Mission-CD zu **Anno 1602** haben aber noch eine weitere Gemeinsamkeit: Es sind durch die Bank hochklassige Spiele bzw. Addons. Die Qual der Wahl haben Sie – jeder einzelne der Titel reicht spielspaßtechnisch für die nächsten paar Wochen. Bei mir hat erstmal **Caesar 3** das immer noch höchst motivierende SF-Epos **Master of Orion 2** von der Privatfestplatte verdrängt. Und das will was heißen!

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Incubation	Taktik	11/97	87%
9	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
11	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
12	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
13	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
15	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	NEU	85%
16	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
17	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
18	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
19	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	NEU	83%
21	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
22	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
23	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Das offizielle Addon zum Echtzeit-Hit

Age of Empires Rise of Rome



Auf CD: Spielbare Demo

Microsofts offzielles Addon zum letztjährigen Strategie-Hit bietet sagenhaft aufregende Szenarios rund ums Römerreich.

Hannibals Marsch

Den legendären Alpenmarsch spielen Sie im Addon nach. Ihre Aufgabe: Held Hannibal und mindestens ein Kriegselefant müssen einen Paß erreichen.



Der erste Feindkontakt: Hannibals elefantöse Armee kämpft sich durch ein römisches Dorf.



Befreite Kameraden werden als Arbeiter eingesetzt, um eine eigene Siedlung zu gründen.



Kurz vor dem Ziel stoßen wir auf Wachtürme und zahlreiche römische Elite-Gardisten.

Der letzte Herbst läutete lautstark einen Höhepunkt für Echtzeit-Strategen ein. Mit **Age of Empires** landete ein Mix aus einem Riesenbatzen **Warcraft 2** und einer Prise **Civilization** auf den Festplatten. Hervorragend animierte Truppen und Arbeiter bevölkerten die Monitore, historisch angehauchte Land- und Seeschlachten fesselten die andächtige Spielergemeinde. Sogar heute noch mischt das GameStar-gekrönte Strategiespiel ganz vorne in den Verkaufscharts mit. Nach mehreren mäßigen inoffiziellen Missions-CDs erscheint nun endlich **Rise of Rome** (voraussichtlicher deutscher Titel: **Aufstieg Roms**), das Addon aus dem Hause Microsoft.

Dreifrontenkrieg

Selbst hartgesottene Veteranen geraten ins Schwitzen, wenn sie in den vier trickreich designten Kampagnen hart rangenommen werden. So müssen Sie auf griechischer Seite gegen drei römische Dörfer antreten, die Ihnen mit besseren Armeen einheizen. »Na und«, denkt sich der gewiefte Stratege, »dann baue ich halt Gold ab und Elitetruppen auf«. Schön wär's – das Edelmetall liegt leider unerreichbar hinter den feindlichen Linien. Also müssen Ihre Handelsschiffe unter Feindfeuer zum nächsten Hafen sprinten, um Gold



Kamelreiter und Schleuderer haben gegen Sensen-Streitwagen, gepanzerte Elefanten und lichtblitzende Türme keine Schnitte.

Was ist neu?

- 4 Kampagnen
- 19 Kampagnen-Szenarios
- 4 Nationen
- 5 Truppentypen
- 4 Technologien
- Römische Gebäudegrafiken



Wir rekrutieren zehn Feuergaleeren mit einem Schlag. Doch mehr als 50 Schiffe sind nicht erlaubt. Das Einheitenlimit schlägt wieder zu.



Mit den Römern halten renovierte Gebäudegrafiken Einzug. Darunter das imposante Weltwunder Kolosseum, das Sie verteidigen sollen.



einzutauschen. Doch wenn Sie endlich mit Ihrer mühsam rekrutierten Elite-Armee losschlagen, folgt die nächste Überraschung. Scharen gegnerischer Priester konvertieren Ihre Mannen in Nullkommanix. Da muß schleunigst eine neue Taktik her...

Roms Erzfeind

Vier neue Nationen haben sich auf der CD angesiedelt. Neben den Römern spielen Sie Karthager, Mazedonier und Palmyrer. Diese genießen genau wie die alteingesessenen Völker spezielle Vorteile. Die Römer bauen beispielsweise billiger, und ihre Schwertkämpfer schlagen schneller zu. Karthago setzt auf neue gepanzerte Kriegselefanten und Flammenwerfer-Galeeren. Hinzu kommen vier Technologien: Wer etwa Turmschilde erforscht, kann seine Infanteristen besser gegen Artilleriebeschuß wappnen. Kamelreiter, billige Schleuderer und sensenbewehrte Streitwagen gesellen sich zu den bisherigen Truppentypen.

Trotz Patch in der Patsche

Das Hauptprogramm wird vom Addon zwar auf Version 1.0B gepatcht, doch weder die schlechten Wegfindungsroutinen noch das Bevölkerungslimit von 50 Bürgern wird dadurch behoben. Strategen raufen sich nach wie vor die Haare. Da bleiben zwei Elefanten zwischen Steinen stecken (scheinbar haben sich die Stoßzähne verkeilt), so daß die nachfolgenden Dickhäuter Umwege durchs feindliche Lager einschlagen. Das alte Untertanenlimit dämpft weiter den Spielspaß. Nur mit der Technologie »Logistik« zählt jeder Infanterist als halbe Person, was maximal 100 Fußsoldaten gleichzeitig erlaubt, wenn Sie keine anderen Untergebenen mehr haben. Für Multiplayer-Fans gibt's leider keine neuen Szenarios. Dafür lassen sich jetzt mehrere gleiche Einheiten auf einmal rekrutieren. Außerdem wählen Sie automatisch alle Truppen des gleichen Typs aus, indem Sie auf ein einzelnes Exemplar doppelklicken. MD

Martin Deppe



Caesar wäre begeistert

Viele Missions-CDs sollen mit wenig Aufwand nochmal kräftig Kohle einfahren. Ganz anders das Addon zu Age of Empires. Statt hingeschluderte 08/15-Kampagnen durchzuhecheln, kämpfe und baue ich in intelligent konstruierten, hochspannenden Szenarios. Die gab's zwar schon im Hauptprogramm, doch die neuen Feldzüge setzen noch einen drauf: Oft erlebe ich in einer einzigen, stundenlangen Mission Scharmützel, Aufbauphasen, Befreiungsaktionen und Endschlachten.

Von der Wegfindung verweht

Leider verirren sich meine Truppen immer noch im Gelände. Und bei 50 eigenen Einheiten ist Sense, mehr darf ich nur in Ausnahmefällen unterhalten. Mir ist schleierhaft, warum die Entwickler diese Mängel in einem Jahr nicht plattbügeln konnten. Also muß ich auf echte Massenschlachten verzichten und fleißig Wegpunkte setzen. Trotz des stolzen Preises sollten alle Fans zugreifen. Die Wartezeit auf Age of Empires 2 läßtich kaum besser versüßen.

Age of Empires: Rise of Rome

Genre:	Echtzeitstrategie-Addon	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 30 oder 50 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Prima Addon dank erstklassiger Szenarios.

In vollen Zügen genießen

Railroad Tycoon 2



Die Weichen für Dauer-Spielspaß sind gestellt: Ein zugiges Aufbau-Strategiespiel bereichert in neuem Glanz den Winterfahrplan.



Fast jeder Knabe durchlebt die Phase, in der sein sehnlichster Berufswunsch »Lokomotivführer« lautet. Doch nur wenige sind dazu berufen, in der glamoröusen ICE-Welt zu enden, um als uniformierter Starverkäufer hochpreisiger Käsebrötchen über die Gebeine zusammengepferchter Wochenendreisenden zu steigen. Der Rest der Bubenschar, welche einst selig die Puff-Puff-Bahn anhimmelte, bleibt dem frühkindlichen Faszinationsobjekt lediglich spielerisch verbunden. Die Arsenale mancher ambitionierter Modelleisenbahn-Betreiber sprengen jeden Hobbykeller, und selbst auf dem PC strahlen Gleisbau und Zugbewegungen eine eigentümliche Faszination aus.

Nostalgie-Bahnhof

Zwischen seinen Klassikern Pirates und Civilization lieferte Designer Sid Meier anno 1990 Railroad Tycoon ab. Trotz grober EGA-Grafik fesselte das Eisenbahn-Aufbauspiel höchst nachhaltig an den Monitor. Zu den Fans des Meisterwerks gehörte auch Phil Steinmeyer, der Programmierer von Heroes of Might&Magic. Der unterhält mittlerweile eine eigene Softwarefirma namens Pop



Die Extrem-Nahansicht zeigt schön, wie sich unsere wackeren Güterzüge über Berge und Flüsse quälen. Rechts unten wird ein Ereignis geschildert.



Drei Bahnhofsgrößen stehen zur Wahl. Der Einzugsbereich des Pariser Terminals wird hier durch die helle Umrandung veranschaulicht.

Top und schaffte es, Microprose die Railroad-Namensrechte abzuschwatzen. So entstand nach fast einem Jahrzehnt (und ganz ohne Meier-Beteiligung) Das Remake Railroad Tycoon 2.
Als hoffnungsvoller Jungunternehmer stecken Sie Ihr Vermögen in eine neue Gesellschaft, deren Zweck die Errichtung von Schienen, Bahnhöfen und Zügen ist. Bauen Sie Stationen bevorzugt in verheißungsvollen Städten, die viel fortbewegungswürdigen Krempel generieren. Ist der erste Schienenstrang gelegt, kaufen Sie Ihre erste Lok und legen den Fahrplan fest. Hier bestimmt man durch die Art der angehängten Waggons, welche Güter in den einzelnen Städten mitgenommen werden. Freilich sollte der angestrebte Zielbahnhof auch eine entsprechende Nachfrage vermelden, sonst werden Rindviecher, Atommüll oder Passagiere leider vergebens durch die Landschaft gekarrt.
Durch einfaches Ziehen mit der Maus bolzen Sie lange Streckenabschnitte durch die unberührte Natur. Sie sollten dabei auf möglichst flache, gerade Verbindungen achten. Kurven und Steigungen bremsen nämlich vor allem die müden Dampfloks des frühen 19. Jahrhunderts empfindlich ab.



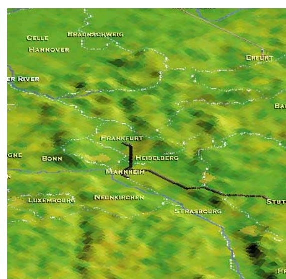
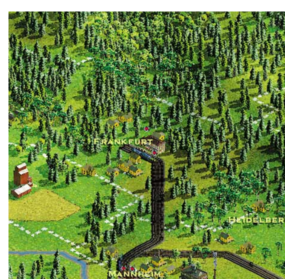
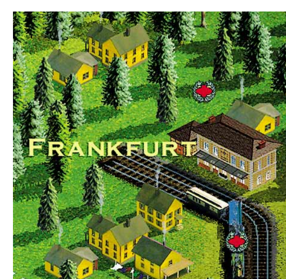
Moderne E-Loks sind schön schnell – aber auch ganz schön teuer...

Klingelnde Kasse

Durch die Einnahmen des Frachttransports kommt stetig frisches Kapital in die Kasse, das in weitere Expansionen investiert wird. Je nach Spielgeschwindigkeit rauschen die Monate mehr oder weniger rasant voran. Neue, leistungsfähigere Lokomotiven und Sonderaufträge lockern den Trassenalltag auf. Sie können sich durch Geldspenden die wertvollen Baurechte in anderen Ländern sichern oder grimmige Streiker besänftigen, die sonst Ihre Züge blockieren würden.
Als Spielfeld dient eine isometrische Landkarte, die sich in 90-Grad-Winkeln drehen läßt. Sechs verschiedene Zoomstufen von der Spielwelt-Übersicht bis zur detailreichen Ultranah-Perspektive mit grossen, leicht ruckelig animierten Zügen stehen zur Wahl. Die Darstellung erfolgt stets bei der hohen Grafikauflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten. Nachteil: Wer einen kleinen Monitor unterhalb der 17-Zoll-Klasse hat, wird manchen mikrobigen Menütext als Sehtest empfinden.

Gehaltserhöhung

Neben der fröhlichen Fahrplanerei steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation in Railroad Tycoon 2. Die eigene Firma wird ebenso wie die Eisenbahngesellschaften der Computergegner an der Börse notiert. Wirtschaftliche Erfolge treiben die Aktienkurse nach oben, was Sie in den Augen der Investoren überaus liebens- und Gehaltserhöhungs-würdig macht. Firmenvermögen und Pri-

Der Frankfurter Hauptbahnhof und seine Umgebung, bei drei der insgesamt sechs Zoomstufen betrachtet.

Martin Deppe



Lok-Ruf der Gleise

Ist es wirklich schon acht Jahre her, daß ich mir die Nächte mit Railroad Tycoon um die Ohren gewickelt habe? Daß ich von kryptischen Bezeichnungen wie »2-8-2 Mikado« geträumt habe? Egal: Mit dem prima Remake ergeht's mir nicht anders, der Funke springt sofort über. Mein längst vergessen geglaubter Tycoonblick schweift wieder über die Landkarte, stets auf der Suche nach gewinnversprechenden Standorten. Der Faszination Eisenbahn werden sich auch Spieler kaum entziehen können, die das Original nur vom Hörensagen kennen.

Wo sind meine Signale?

Den Wegfall der Tunnel kann ich ja noch verknusen, doch die Signale aus dem Original fehlen mir schon. Früher durfte ich nämlich einen Strecke für einen Expreßzug freigeben, obwohl noch eine lahme Güterlok samt Anhang auf ihr schnaufte. Solche Eingriffe in den Fahrplan waren riskant, aber verdammt spannend und zeitgewinnbringend; jetzt sind sie nicht mehr möglich. Doch Schluß mit der verklärten Nörgelei – ich muß mich wieder um mein Schienenimperium kümmern. Gerade eben ist nämlich ein neues Lok-Modell auf den Markt gekommen...

Heinrich Lenhardt



Endstation Sehnsucht

Mein Körper sagt: »schlafen!« Aber der knifflige Alpen-Anschluß ist noch nicht gelegt. Mein Geist befiehlt: »arbeiten!« Doch wie kann ich solche schnöden Pflichten wahrnehmen, wenn ein Streik meine Loks in Rußland blockiert? Phil Steinmeyer hat die Fortsetzung zu Railroad Tycoon mit soviel Respekt designt, daß mir warm ums Herz wird. Der suchterregende Faktor des Vorgängers wurde eingefangen, kultiviert und erfolgreich ins Jahr ‘98 verpflanzt. Ausbau und Optimierung von Schienennetz und Bankkonto lassen die Stunden im ICE-Tempo dahinrauschen. Mit abwechslungsreichen Landkarten, modernisierter Grafik und vielen Erweiterungen im Detail wurde das Spiel behutsam verbessert.

Rausch auf Schienen

Es gibt nur wenig zu meckern: Ab einer gewissen Zugmenge leidet der Überblick, die futzeligen Menütexte sind ansatzweise augenfeindlich, und auf Dauer kommt etwas Routine ins Spiel. Aber Railroad Tycoon 2 hat viel Flair: Man baut und baut und baut – und plötzlich ist es 3 Uhr morgens. Liebhaber von friedlichen Expansionsspielen und Fans des Vorgängers sollten sofort auf diesen Zug aufspringen.

vatkonto sind generell zwei paar Schuhe. Sie können sich vom Eigenkapital zum Beispiel Aktien des eigenen Unternehmens kaufen, aber auch Papiere der Mitbewerber ergattern und so eine Übernahme einfädeln. Später ist auch die Fusion zweier kompletter Schienenkonglomerate möglich. Außerdem stellen Sie historische Eisenbahner-Persönlichkeiten ein, die bestimmte Vergünstigungen bieten – beispielsweise Prozentrabatte beim Lok-Kauf, erhöhte Sicherheit oder schnellere Züge.

Bahn international

Railroad Tycoon 2 enthält zwölf Szenarien, die unterschiedliche Landkarten und Aufgaben bieten. Sie errichten Eisenbahnen-Imperien in den Jahren 1804 bis 2000; die Schauplätze sind in Afrika, Asien, Australien, Europa und Nordamerika angesiedelt. In neuzeitlichen Gefilden kommen auch Diesel- und Elektro-Lokomotiven zum Einsatz; für letztere müssen spezielle Gleise mit Überlandleitungen verlegt werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nahezu stufenlos einstellen, auch die Menge der Computerrivalen ist justierbar. Als reizvolle Alternative erweist sich die Kampagne, bei der Sie der Reihe nach 18 Missionen absolvieren. Neben der Erfüllung von Minimalzielen winken Silber- und Goldmedaillen, wenn Sie innerhalb der Zeitlimits zusätzliche Aufträge schaffen.



Hier stellen Sie die Waggons zusammen. Speisewagen zum Beispiel steigern die Fahrgast-Umsätze.

Railroad-History



Der PC stand noch im Schatten der Spielecomputer Amiga und Atari ST, als Sid Meier 1990 Railroad Tycoon vollendete. 16-Farben-Grafik und schmucklose Vogelperspektive konnten den enormen Spielwitz nicht bremsen. 1993 lieferte Microprose den lieblosen Schnellschuß Railroad Tycoon Deluxe nach, der außer einer höheren Auflösung keine nennenswerten Verbesserungen brachte. Im Laufe der Jahre erschienen einige Clones wie Transport Tycoon oder Der Industriegigant. Mit Railroad Tycoon 2 gibt es jetzt endlich einen ebenso offiziellen wie würdigen Nachfolger zu Meiers Klassiker.

Das gesamte Wirtschaftssystem ist um einiges komplexer als beim Vorgänger. 34 Frachtarten können befördert werden. Oft müssen Sie zunächst Rohstoffe zu bestimmten Fabriken transportieren, um am Ende ein bestimmtes Produkt zu erhalten. Stete Fahrplan-Optimierung ist gefragt: Durch Erfindungen, Kriege und Wirtschaftskrisen können Grenzen dichtgemacht werden, neue Waren dazukommen oder vorhandene Güter an Wertigkeit verlieren. Mit dem leicht zu bedienenden Editor designen Sie ein eigenes Szenario im Nu. Und wollen Sie einfach mal drauflosbauen, können Sie im »Sandkasten-Modus« ohne finanzielle Sorgen Schienen pflanzen und zwischen allen 60 Lokomotiven wählen. HL

Railroad Tycoon 2

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Top Pop
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 32 (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte 4fach-CD	Pentium 166 32 MByte 8fach-CD	Pentium 233 48 MByte 8fach-CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

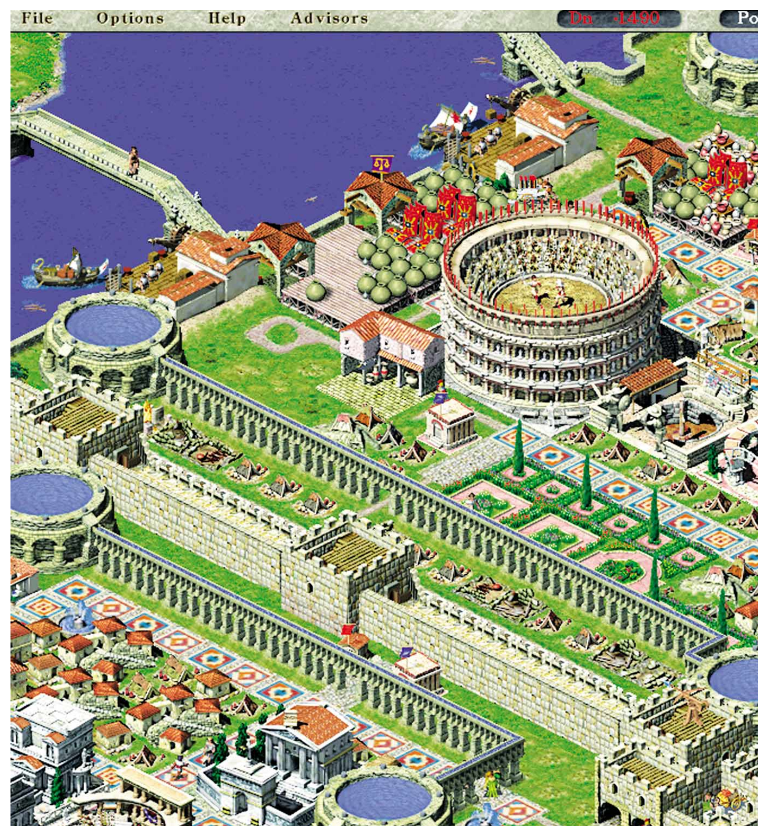


Spielspaß-Glücksfall auf Schienen.

Siedeln für den Imperator

Caesar 3

Anno 1602 und Die Siedler bekommen ernsthafte Konkurrenz: Caesar 3 verzichtet auf Extrem-Wuseleien und setzt dafür auf knallharten Städtebau.





Auf CD: Spielbare Demo

Das römische Imperium hinterläßt auch heute noch seine Spuren, was Ihnen jeder gequälte Lateinschüler gern bestätigt. Doch die Römer erfanden nicht nur Aufzug, Speiseeis und Toilettenspülung: Auch unsere Rechtsprechung, Medizin, Verwaltung (und Orgien) sind römisch geprägt. Sierras Aufbauspiel Caesar 3 versetzt Sie in die Zeit zurück, in der man noch eine wallende Toga trug und die Weintrauben im Liegen aß. Sie übernehmen die Rolle eines Statthalters, der für den Imperator einzelne Provinzen auf Vordermann bringen soll. Wie schon in Teil 2 gilt es, Vorgaben wie Einwohnerzahl oder Kultur-Punkte zu erreichen.

Facts

- 68 Bauwerkstypen
- 3 Truppentypen
- Land- und Seehandel
- 14 Warenarten
- Kampagne mit 20 Szenarios
- 12 Einzel-Szenarios

Tödliche Riesenspeere

Anders als beim Vorgänger spielt sich jetzt alles auf einer einzigen Landkarte ab. Dort kümmern Sie sich um Ihre Stadt und Bürger, wehren aggressive Nachbarn ab und handeln mit tauschwütigen Partnerstädten. Trotz des Wegfalls der Provinzkarte können Sie noch mehr als zuvor ins Spiel eingreifen. So dürfen Sie neuerdings Wachtürme errichten, auf denen Pfeilgeschütze lauern, und die Produktion stärker lenken. Die Landschaft ist wieder isometrisch und die Fläche relativ klein, dafür werden die Bauten und ihre Bewohner detaillierter dargestellt. Ärgerlich: Statt Zoomstufen gibt's nur drei Auflösungen, und beim (selten nötigen) Drehen in vier Himmelsrichtungen sehen die Bauwerke immer gleich aus – die Grafiker haben nur eine Seite der Fassade gemalt.



Gegen unsere Legion, Auxiliartruppen und stationären Ballisten haben die anstürmenden Griechen keine Chance.



Malerische Römerzeit: Im Stadtzentrum thront unser Kolosseum und hält die Einwohner bei Laune.

Möbelwagen rollen an

Kurz nachdem Sie per Mausklick die ersten Grundstücke zur Bebauung freigegeben haben, tauchen karrenziehende Neusiedler am Kartenrand auf. Sie folgen immer einer Straße, die quer durch Ihre Provinz führt. Sobald sie die Bauplätze erreicht haben, schlagen die Bürger ihre Zelte auf – und stellen auch gleich Forderungen. Es muß was zu spachteln her, Arbeitsplätze und Trinkwasser stehen als nächstes auf der Wunschliste. Schnell kommen Sie mit dem Bauen kaum noch nach. Aquädukte, unterschiedliche Farmen, Marktplätze, Wasser- und Kornspeicher decken gerade mal den Grundbedarf. Jeder Neubau braucht platten Untergrund; oft müssen Sie dafür Bäume und Buschwerk von Hand roden. Im Gegenzug brauchen Sie zum Mauern statt vielerlei Materialien lediglich Geld.



Kurze, schöne Renderfilme kündigen Ereignisse an – hier ein Wagenrennen im Hippodrom.

Die Straße lebt

Der Wuselfaktor hat sich gegenüber **Caesar 2** stark gesteigert, kommt aber nicht an **Anno 1602** oder **Siedler 3** heran. So können Sie nicht sehen, wie Bauern Saatgut streuen oder Minenarbeiter emsig hacken. Statt dessen verrät erst ein Rechtsklick auf eine Werkstatt, wie weit das nächste Möbelstück ist und wie viele Bürger gerade in dem Gebäude malochen. Dafür pulsiert das Leben auf der Straße. Arbeiter rumpeln Rohstoffe in Karren zum nächsten Lager, Marktfrauen schleppen Körbe mit Leckereien zu ihren Ständen. Helfen können Sie ihnen dabei nicht: Von den Truppen abgesehen, lassen sich die Figuren nicht direkt steuern. Präfekten und Baumeister patrouillieren durch die Gassen, um einsturzgefährdete Bauten oder Brandherde aufzuspüren. Falls sie ein zu großes Gebiet zu überwachen haben, bricht schnell ein Feuer aus oder eine Immobilie ein. Vor allem Brände sind verflixt unangenehm, weil sie wie wild um sich greifen. Dann müssen die Präfekten mit Eimern bewaffnet zum Löschen flitzen.



Kornspeicher und Warenlager füllen sich mit Leckereien, Öl und Töpferwaren. Vor dem Forum langweilen sich Arbeitslose.

Barbaren ante portas

Nicht nur Feuer bringt Stadt und Gouverneur in Hitzewallungen: In schöner Regelmäßigkeit statten Ihnen Barbaren sowie mißgünstige Nachbararmeen Besuche ab. Drei Truppentypen können Sie in Kasernen ausheben, nämlich Legionäre, Speerwerfer und Reiterei. Eine Armee besteht aus maximal 16 Soldaten des gleichen Typs, mischen ist nicht möglich. In Militärakademien werden die Krieger zusätzlich gedrillt. Die Truppensteuerung ist recht umständlich; statt einen Rahmen um Soldaten zu ziehen, müssen Sie stets komplette Armeen kommandieren. Aggressives Vorgehen gegen die Angreifer wird zudem bestraft, weil die flinken Barbaren die trägen Legionäre lässig abschütteln. Wenn Sie den Gegnern ent-

Martin Deppe

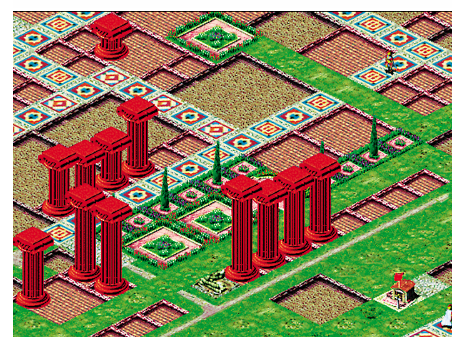


Angenehm stressig

Die durchschnittliche Grafik verbirgt, was für ein Juwel in Caesar 3 steckt. Statt simplem Häuslebauen ist knallharte Planung gefragt, ohne daß Langeweile aufkommt. Selbst in den friedlichen Provinzen habe ich nonstop alle Hände voll zu tun. Da grummeln die Götter bedrohlich, im Stadtzentrum wütet ein Flammenmeer, und der Imperator braucht Frischfleisch für die nächste Wochenend-Orgie. Der Wuselfaktor ist relativ niedrig, dafür konzentriert sich das städtische Leben aufs Wesentliche: Ob die Bewohner zufrieden oder stinksauer sind, erkenne ich an ein- oder abziehenden Bürgern. Wie's um die Produktion steht, zeigen mir umhereilende Karrenschieber und überquellende Lager.

Warum so umständlich?

Drei Dinge nerven mich allerdings: Warum fehlen Zoomstufen? Weshalb muß ich umständlich das Gelände planieren, bevor ich ein Bauwerk draufstellen darf? Und wieso sind meine Truppen so unbequem zu dirigieren? Diese Mankos stehen leider im krassen Gegensatz zu den vorbildlichen Baumenüs und Übersichten. Wer damit leben kann, bekommt ein fesselndes Spiel geboten, das jedes Sim City in den Schatten stellt.



Wie bei Sim City helfen Overlays beim Planen. Hier zeigen Säulen erhöhte Feuergefahr an.



Ein Reitertrupp galoppelt zum nächsten Kampfeinsatz.



Gut versorgte Stadtbezirke mausern sich langsam zu Luxusvierteln.

gegenmarschieren, sie aber auf ihrem Weg in die Stadt nicht abfangen, müssen Sie mit dem Schlimmsten rechnen. Bei unserem ersten Feindkontakt legten drei Aufständische die halbe Siedlung in Schutt und Asche. Dadurch wird der Militärpart sehr defensiv: Die besten Überlebenschancen hat, wer Mauern mit Türmen errichtet und durch Truppen sichert. Siege und Niederlagen beeinflussen die Moral Ihrer Mannen. Wenn sie starke Verluste hinnehmen, verweigern sie schon mal weitere Befehle. Nach jedem gewonnenen Szenario haben Sie die Wahl zwischen einer hart umkämpften, spannenderen Grenzprovinz oder einem friedlichen Landstrich, in dem Sie unbehelligt von Feinden Ihren Städtebaukünsten frönen dürfen.

Mit Höcker und Segel

Steuern lassen Ihre Kasse zwar sanft klingeln, richtig dicke Brötchen verdienen Sie aber erst mit schwunghaftem Handel. Auf einer »Weltkarte« des Imperiums können Sie mit anderen Städten Verträge schließen. Von nun an schauen regelmäßig Kamelkarawanen oder Frachtschiffe vorbei. Kaufs- und Verkaufspreise lassen sich zwar nicht festlegen, wohl aber die gehandelte Menge. Wie bei **Anno 1602** laufen die Transaktionen dann automatisch ab. Der Handel füllt dabei nicht nur Ihr Stadtsäckel, sondern gleicht auch vorhandenen Rohstoffmangel aus. So finden Sie auf Sizilien zwar Eisenerz, aber nur wenig Ackerboden und keinen Marmor. Dann ist kräftiges Importieren der Mangelwaren angesagt.

Wachsame Götter

Fünf römische Gottheiten wachen mit Argusaugen über Ihre Siedlung. Wenn Sie denen keine schmucken Tempel oder Orakel spendieren, ziehen Sie göttlichen Unmut magnetisch an. Handelsschiffe kentern kurz vor Ihrem Hafen, weil Neptun sauer ist, und fruchtbare Äcker verdorren, wenn die Agrargöttin Ceres schlechte Laune hat. Jede Menge gerenderter Filmschnipsel illustrieren solche Katastrophen ebenso wie manch himmlisches Geschenk: Mars zerblitzt angriffslustige Barbaren, Venus päppelt die Stimmung Ihrer Bevölkerung kräftig auf. Neben den Tempeln besänftigen auch Riesenfeten einzelne Götter – volle Weinlager vorausgesetzt. Auch Ihr oberster Dienstherr in Rom, der Imperator, hat ab und zu Sonderwünsche. So verlangt er eine Eillieferung Olivenöl; wobei der Begriff Eillieferung mit »Du hast zwei Jahre Zeit« gleichzusetzen ist. Schließlich war die Post zu Caesars Zeiten noch viel langsamer als heute. MD



Neptuns Sturm hinterläßt Schiffswracks.

Jörg Langer



Es lebe die Antike

Ich mußte Caesar 3 eine ganze Weile spielen, bis der Funke übersprang. Dann offenbart sich aber eine komplexe Spielwelt, in der sich jede Aktion und jeder Fehler merklich auswirkt. Wenn ich mich nicht um die Götter kümmere, gehen langerwartete Handelsschiffe unter; Barbaren nutzen Lücken in der Stadtmauer gnadenlos aus.

Kein Fest für Generäle

Grafisch befindet sich das Epos noch halb in der Antike; die Kämpfe sind mir zu statisch. Beim Drehen der Karte sehe ich die Gebäude immer von der gleichen Seite, auf dem Wasser dümpelt komisches Treibholz (oder sollen's Vögel sein?). Wenn Impressions sich hier mehr Mühe gegeben hätten, würde Caesar 3 selbst Anno 1602 ins Schwitzen bringen: In Sachen Komplexität kann Impressions' Epos seinen Konkurrenten nämlich problemlos das Wasser reichen.

Caesar 3

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Impressions
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	150 bis 550 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Forderndes Aufbauspiel mit Römer-Charme.

Neue Inseln, neue Abenteuer

Anno 1602 Addon

Sunflowers erweitert die Welt von Anno 1602 beträchtlich. In über 20 Szenarien und per komfortablem Editor dürfen Sie neue Welten kolonisieren.

Anno 1602 ist einer der Überraschungshits dieses Jahres und eines der meistverkauften Spiele in Deutschland. Gerade noch rechtzeitig vor der Veröffentlichung des schärfsten Konkurrenten Die Siedler 3 schiebt Sunflowers die Add-on-CD mit dem extralangen Namen Neue Inseln, neue Abenteuer nach.

Kraken und Vulkane

Am Hauptprogramm haben die Entwickler von Max Design für Sunflowers leider nur relativ wenig geändert. Auffälligste Neuerung sind noch die sporadisch auftretenden Vulkanausbrüche, falls einer dieser feuerspeienden Berge auf Ihrer Insel vorhanden ist. Dadurch werden größere Gebiete auf einen Schlag entvölkert. Außerdem gibt es nun Wassermühlen, die sich aber, abgesehen von der benötigten Nähe zu Flüßen, von ihren windbetriebenen Pendants gerade mal grafisch unterscheiden. Ebenfalls nur fürs Auge gedacht sind die hinzugekommenen Animationen. Kraken, Wale und Delphine begleiten Ihre Schiffe, Gaukler treiben sich in der Nähe von Marktplätzen herum. Eine Handvoll neuer Musikstücke verwöhnt des gestreßten Spielers Ohr, darunter Klassiker wie Bachs Air und das berühmte Ave Maria von Schubert.

Spiel' mit den Prinzen

Klar an den Anno-Profi wenden sich die 20 Missionen, die in sechs Kampagnen aufgeteilt sind. Mal müssen Sie sich eines kriegerischen Nachbarn erwehrten, mal werden Sie mit wenigen Rohstoffen ausgeschickt, um ein von Vulkanen nur so wimmelndes Gebiet zu kolonisieren. Meist dient als Ausgangsbasis lediglich ein einziges Handelskontor und ein paar Werkzeuge samt Holzvorräten. Gelegentlich dürfen Sie aber auch aus dem Vollen schöpfen und bekommen gleich zu Beginn eine komplette Stadt, die lediglich unter unzureichenden Handelsrouten leidet. In jeder Kampagne müssen Sie erst ein Szenario erfolgreich beenden, bevor Sie die nächste absolvieren dürfen. Haben Sie alle 20 Missionen erfolgreich gemeistert, können Sie als Belohnung eine leidlich nette

Mick Schnelle



Neue Levels, neuer Spaß

In Anno 1602 kann ich mich stundenlang verlieren. Das liegt vor allem am sympathischen Flair, das es ausstrahlt.Die Szenarien des Addons lassen Ihnen trotz Aufgabenstellung viel Raum zum Experimentieren. Richtig erholsam waren die wohlklingenden Klassik-Musikstücke, die viel zur Atmosphäre des Spiels beitragen.

Echte Neuerungen fehlen allerdings. Warum wurde der eingeschränkte Handelsmodus nicht endlich erweitet? Auch ein paar andere Grafiksets, neue Gebäudetypen oder ein neuer Truppentyp wären sicherlich machbar gewesen. Der Editor ist zwar gut zugänglich und komfortabel, für Profis aber vor allem bei der Landgenerierung zu stark automatisiert. Dennoch, die Kampagnen machen viel Spaß und motivieren enorm. Falls Sie immer nur im Endlosmodus spielen, können Sie auf das Addon verzichten. Wer allerdings die Original-Szenarien im Schlaf beherrscht, bekommt ansprechenden Missionen-Nachschub.



Mit dem Editor bekommen Sie auch ohne wochenlanges Spielen mal den Palast zu sehen.



Vulkanausbrüche können verheerende Schäden anrichten.

Videosequenz genießen. Neun Einzelmissionen runden das Angebot ab. Die Verkaufsversion wird übrigens mit zwei zusätzlichen Aufträgen rund um die ostdeutsche Chor-Combo **Die Prinzen** aufwarten können.

Ich bau mir ein Schloß

Für Bastler der wichtigste Grund, sich die Addon-CD zu kaufen, ist der Editor. Wenn Sie das Hauptprogramm kennen, werden Sie sich in dem Construction-Set sofort zurecht finden. Per Mausklick legen Sie vorgeformte Inseln an, die Sie um ein paar Ecken und Einbuchtungen modifizieren können. Haben Sie sich für Nadelgehölz oder Palmenbewuchs entschieden, verteilt der Zufallsgenerator die Flora. Komplette Städte, die im echten Spiel nur in tagelanger Spielzeit errichtet werden können, bauen Sie im Editor binnen Minuten – selbst Schlösser konstruieren Sie auf einen Klick. Genauso komfortabel legen Sie Missionsziele fest. So bestimmen Sie zu erreichende Handelsmonopole, legen fest, wie viele Untertanen einer bestimmten Klasse anzusiedeln sind oder benennen einen Computerspieler, der unterstützt werden soll. Ebenfalls ganz nach Ihrem Gusto bestimmen Sie die Haltung der CPU-Parteien gegenüber den menschlichen Spielern. MIC

Anno 1602 Addon

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Sunflowers
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	40 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte
Spieler:	Einer, bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Lohnend für Szenario-Fans und Levelbastler.

Würfel rollen, Panzer explodieren

Axis & Allies

Den Zweiten Weltkrieg an einem Abend führen – kein Problem mit der Umsetzung dieses Risiko-ähnlichen Brettspiels.

Bei der Erwähnung von computerlosen Strategiespielen denken viele an hochkomplexe Regelwerke und zehnfach bedruckte Papp-Counter. Bei **Axis & Allies** aber ist die Anleitung recht kompakt, und das Spielmaterial besteht aus einigen Hundert Plastikfiguren. Ziel des in USA sehr beliebten Brettspiels ist es, auf Seiten der Axenmächte oder Alliierten den Zweiten Weltkrieg zu gewinnen. Die Ausgangssituation ähnelt dem Jahr 1942, kurz vor dem Angriff Japans auf Pearl Harbor. Historisch korrekt sind die Achsenmächte (Deutschland, Japan) militärisch leicht überlegen, können aber in Sachen Wirtschaftskraft nicht mit den Alliierten (UdSSR, England, Amerika) mithalten.

Bei den Kämpfen werden die Treffer ausgewürfelt; Sie wählen danach manuell die verlorenen Einheiten.

Risiko Deluxe

Auch in der PC-Umsetzung wirkt **Axis & Allies** wie **Risiko** mit Extraregeln. Jedes Territorium bringt Ihnen Knete ein. Zu Beginn einer Runde kaufen Sie neue Kampfeinheiten, die Sie am Ende in einer Fabrik aufstellen. Infanteriearmeen sind billig, Panzer schnell und angriffstark. Jagdflieger verteidigen gut, Bomber unterstützen Angriffe oder machen dem Gegner Kapital kaputt. Außerdem gibt's Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Transporter und U-Boote. Letztere schießen beim Angriff immer zuerst.

Sie ziehen Ihre Truppen in gegnerische Gebiete, die resultierende Schlacht wird durch automatisches Würfeln in einem Extrafenster ausgetragen. So einfach das alles klingt: Invasionen sind ebenso möglich wie große See- und Landschlachten.

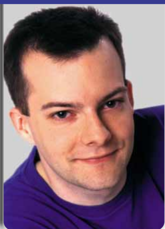


Blaue Pfeile verdeutlichen die massiven US-Truppenbewegungen auf Deutschland zu.

Options-Reigen

Die PC-Version bietet diverse zuschaltbare Spezialregeln. So brauchen »Kamikaze«-Flieger sich nicht um den Rückweg zu sorgen, »Verbrannte Erde« erlaubt das Zerstören von Industrieanlagen und Flak. Außerdem dürfen Sie die Siegbedingungen und Truppentypen editieren. Jede der fünf Parteien kann vom PC in drei Fähigkeitsgraden gesteuert werden. Alternativ balgen sich menschliche Generäle an einem PC oder per Netzwerk (je eine CD nötig). LA

Jörg Langer



Akkurate Umsetzung

Wie lobt der Erfinder des Brettspiels im Video-Abspann so schön: »Durchschnittliche Brettspieler werden an der KI zu beißen haben.« Mag sein, wenn man Monopoly als Vergleichsmaßstab nimmt – mir als Axis-Kenner war es selbst unter widrigsten Handicaps möglich, die konfus agierenden PC-Feldherren auszuschalten.

Von diesem Manko und einigen Bugs (Jagdflieger landen z.B. nicht immer auf Flugzeugträgern) abgesehen, ist Hasbro eine schöne Umsetzung des »Weltkrieg-Risiko« gelungen. Die Bildschirmkarte macht einen ähnlich schmucken Eindruck wie im Original, bei den simplen Würfelkämpfen kommt echte Spannung auf. Gelungen sind auch Undo-Funktion und Statistik. Zwar fehlt das Plastikpanzer-Feeling der Vorlage, doch dafür gehen die Spielzüge flink von der Hand. Die Umsetzung eignet sich für Fans und Strategie-Einsteiger gleichermaßen, kommt aber nicht an »echte« PC-Strategie heran.

Axis & Alies

Genre:	Strategie	Hersteller:	Hasbro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 55 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (an einem PC, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Gelungene Umsetzung mit schwacher KI.

Riverworld

In 3D-Echtzeit gegen Iwan den Schrecklichen.

Vor dem Hintergrund des Fantasy-Epos **Flußwelt der Zeit** von Philip J. Farmer ist Cryos 3D-Strategiespiel **Riverworld** angesiedelt. In der Rolle des Eroberers Burton treten Sie gegen geschichtliche Größen vom Schlage Attilas an, die wie Sie in der seltsamen Flußwelt auferstanden sind. Durch 14 Epochen arbeiten Sie sich von der Steinzeit bis zum Stellarzeitalter vor, indem Sie in Echtzeit Leute ausbilden, Rohstoffe abbauen und die Gebiete Ihrer Gegner erobern. Um neue technologische Stufen zu erreichen, müssen Sie berühmte Persönlichkeiten aus neutralen Regionen anwerben, die verstreut entlang des Weltflußes leben. Die Umgebung sehen Sie in 3D von schräg oben; die direkte Sicht aus den Augen eines Ihrer Leute ist auch möglich. GUN

Gunnar Lott

Ohne Spielfluß

Beim Spielen von Riverworld bekam ich eine Ahnung, wie schön dieses Programm hätte sein können, wenn es konsequent zuende programmiert worden wäre. Leider ist vor allem die Steuerung mißlungen. Der Mauszeiger zieht nach wie Kaugummi, und die Abfrage ist zu unpräzise. Auch ansonsten wirkt das Spiel unfertig: Die lieblose Grafik und der gleichförmige Sound verhindern gründlich das Versinken in der interessanten Spielwelt.



Der Gralstein ist das Herz jeder Region: Wird er erobert, ist das ganze Gebiet verloren.

Riverworld

Genre:	Strategie	Hersteller:	Cryo Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo 1

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Ungewöhnliche Nerv-Echtzeitstrategie.

Siegen für den Imperator

Warhammer 40.000 Chaos Gate

Die Mächte des Chaos bedrohen das Imperium – Sie führen in der Rolle von Captain Kruger die legendären Ultramarines ins Rundgefecht.



Vor jeder Mission teilen Sie Ihren Marines liebevoll Granate für Granate die Ausrüstung zu.



Auf den Zinnen der Chaos-Burg tobt eine heftige Schlacht – dem Chaoskrieger in der Mitte hat Bruder Pontius gerade eine Plasmaladung verpaßt.

Gunnar Lott



Chaos-Tage

Typisch: Jetzt, wo der Dämon vor ihm steht, hat Bruder Caliban keine Aktionspunkte mehr. Wenn ich bloß nicht so leichtsinnig um die Ecke gelaufen wäre! Chaos Gate bietet Spannung zuhauf; das düstere Flair der Vorlage kommt ebenfalls gut rüber.

In puncto Technik schlagen jedoch einige Minuspunkte zu Buche: Die 256-Farben-Grafik wirkt ziemlich eintönig, die Musik wiederholt sich zu schnell und die Mausabfrage reagiert etwas ungenau. Taktik- und Warhammer 40K-Fans sollten zugreifen – spannende Abende sind garantiert.

Bei dem Tabletop-Spiel Warhammer 40.000 tragen Sie futuristische Scharmützel mit haufenweise Zinnfiguren aus: SSI hat die komplexen Regeln auf PC-Format verdichtet und auf die Engine von Soldiers at War übertragen. Das Ergebnis heißt Chaos Gate. Im Gegensatz zum Vorgänger Final Liberation befehligen Sie nicht ganze Armeen, sondern eine Kompanie von Elite-Marines.

Rückkehr des Bösen

Vor zehn Jahrtausenden endete die blutige Horns-Häresie im Imperium. Die abtrünnigen Marines, die sich den üblen Mächten des Chaos ergeben hatten, wurden vertrieben. Jetzt kehren sie zurück.

Als Captain befehligen Sie zwischen fünf und 20 Space Marines in rundenbasierten Gefechten. Die Schauplätze werden in detaillierter Isometrie-Grafik dargestellt. In den Einsätzen geht es zumeist darum, von Chaos-Kriegern besetzte Gebäude zu befreien oder seltene Artefakte sicherzustellen. Ihre Jungs sind in Fünfergruppen eingeteilt, wobei zwischen drei Typen unterschieden wird: Taktische Trupps dürfen nur eine schwere Waffe einsetzen, Devastators zwei. Die Nahkämpfer führen Kettensägenschwerter und springen mit Jump-Packs über die Karte.

Aktion Overwatch

Jeder Ihrer Mannen hat Aktionspunkte, mit denen Aktivitäten wie Laufen, Schießen oder Türöffnen bezahlt werden. Praktisch ist das »Overwatch-Fire«: Ihre Jungs können Punkte aufheben, mit denen sie im Zug des Gegners automatisch auf die Chaos-Kreaturen feuern.

Die Kampagne läuft über 15 Schlachten; zwischendurch dürfen Sie Zusatzeinsätze machen, um Munition oder Waffen zu erbeuten. Gefallene Marines sind nicht ersetzbar; ihr 50 Mann starkes Anfangskontingent begleitet Sie durchs ganze Spiel, wobei die Kämpfer an Erfahrung gewinnen. GUN

Chaos Gate

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 175 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Taktikkämpfe in der Warhammer-40K-Welt.

Sport

Michael Galuschka



Heiße Diskussionen entbrannten seit dem letzten Heft um **NHL 99:** Während viele Leser fasziniert sind von EA Sports' Fähigkeit, sich jedes Jahr aufs neue selbst zu übertreffen, werfen nicht wenige den Kanadiern Abzockerei vor. **Fifa 99** wird diesen Disput noch verschärfen, ist es doch 1998 schon das dritte EA-Fußballspiel!

Meiner Meinung nach werden die Meister des Sport-Genres aber zu Unrecht der Raffgier beschuldigt. Wie groß wäre erst der Aufstand, hätte uns seit dem legendären 95er-**NHL** kein Nachfolger mehr den Winter verschönert! Statt dessen werden die Entwickler der Ideenlosigkeit bezichtigt. Sollen Sie die Schläger mit Granatwerfern aufrüsten? Oder Löcher für einen zusätzlichen Unterwasser-Level ins Eis bohren? Seien wir lieber froh, daß inzwischen wirklich jeder Geldbeutel und Rechner sein passendes NHL findet. Für mich ist das vorbildlicher Dienst am Kunden.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
4	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
10	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
11	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
13	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	NEU	82%
14	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
15	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
16	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	NEU	81%
17	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
18	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
19	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
20	Bleifuss Rallye	Rennspiel	1/98	79%
21	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
22	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
23	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
24	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
25	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Weniger Räder, mehr Action

Grand Prix 500ccm



Den Vollgas-Akrobaten der Zweiradszene widmet sich eine komplexe Simulation, bei der Sie Kurventechnik und Datenrecorder gleichermaßen beherrschen sollten.

Facts

- 15 WM-Strecken
- 3 Multiplayer-Kurse
- 3 Hubraumklassen
- 77 Piloten
- bis zu 26 Spieler im Multiplayermodus

Langweilige Läufe, Autopolonaise, das Material wichtiger als der Mensch: Während sich nach dem Start eines Rennens viele Formel-1-Fans bald wieder gelangweilt anderen Dingen zuwenden, geht es bei den Veranstaltungen um die Motorrad-WM dann erst richtig los. Da viele Fahrer auf nahezu identischen Maschinen sitzen, kommt es bis zum Schluß zu ständigen Positionskämpfen – und dank der schmalen Motorräder nicht selten zum entscheidenden Überholmanöver in der allerletzten Kurve. Eigentlich ideale Voraussetzungen für eine spannungsgeladene PC-Simulation. Doch die wenigen aktuellen Zweirad-Programme (**Moto Racer**, **Honda Castrol Superbike**, **Redline Racer**, **Manx TT**) sind alle eindeutig im Actionbereich angesiedelt. Ascaron springt in die Lücke und präsentiert mit **Grand Prix 500ccm** ein anspruchsvolles Rennspiel rund um den Grand-Prix-Zirkus.

Präzisionsarbeit

Der Reiz von Motorrad-Rennen liegt im Zwang, jede Biegung möglichst genau anzupeilen, während sich zwei Dutzend wildgewordene Kontrahenten um Sie herum beharken. Das ist alles andere als einfach; zwar brauchen Sie nicht wie in **Grand Prix Legends** wochenlang, um Ihr Fahrzeug unter Kontrolle zu bekommen, doch ein Zweirad fährt sich nun mal komplett anders als ein Auto. So müssen Sie den Bremsvorgang auf jeden Fall schon vor der Kurve beendet haben. Wenn Sie eine Biegung zu schnell angehen und dies durch Verzögern in Schräglage auszugleichen versuchen, richtet das Ihren Renner auf und trägt Sie erst recht aus der Kehre. Dazu gesellt sich das adrenalinfördernde Fahren im Pulk, zumal die Computerfahrer nicht gerade zimperlich zu Werke gehen.

Auch nicht leichter wird ein Grand Prix durch miese



Im Gedrängel vor der ersten Kurve können Sie mit etwas Risiko viele wichtige Plätze gutmachen.



Wetterbedingungen. Im Regen erweisen sich die Maschinen nämlich als ausgesprochen giftig. Zu allem Überfluß kommt dann noch eine von vorausfahrenden Piloten aufgewirbelte Gischtwand hinzu, die ein Rennen teilweise zum Blindflug ausarten läßt. Da kann es selbst dem virtuosesten Fahrer passieren, daß er sich auf seinen lederverstärkten Hosenboden setzen muß. Bei Absteigern oder Umfallern werden zwei Mängel von **Grand Prix 500ccm** schnell offensichtlich: Zum einen wirken die Animationen der Piloten eher hilflos denn elegant, und zum anderen kommt ein Sturz sehr plötzlich. Eben noch haben Sie sich über die neue Regen-Bestzeit gefreut, und schon geht es ohne Vorwarnung ab in die Strohballen.

Klassentreffen

Anders als der Name es vermuten läßt, dürfen Sie in allen drei im Grand-Prix-Zirkus ausgetragenen Hubraumklassen antreten. Ob Sie sich für die 125er, eine 250er oder halt die Königsklasse der 500er entscheiden, sollte nicht zuletzt vom Fahrkönnen abhängen: Mit ihrer ungeheueren Wendigkeit und beherrschbaren 55 PS sind die kleinen Böcke die ideale Wahl für Einsteiger. Am anderen Ende der Leistungsskala stehen die Halbliter-Maschinen: Über 200 Pferdestärken, verteilt auf gerade mal 130 Kilogramm, zerren gewaltig am Lenker und erfordern eine geübte Hand. Zumindest auf winkligen Kursen kaum langsamer sind die 250er, die mit ihren knapp 100 PS immerhin Höchstgeschwindigkeiten bis zu 300 km/h erreichen. In jeder Kategorie haben Sie die Wahl aus 26 Fahrern der Saison 1997. Leider ist der Pilot mit seiner Stammaschine untrennbar verbunden. So ist es nicht nur unmöglich, sich seine Lieblingsmarke auszusuchen, auch haben alle Motorräder einer Klasse das gleiche technische Niveau. Das Tempo wird alleine von den Fähigkeiten des Fahrers bestimmt. Zwar verwendet Ascaron mangels FIM-Lizenz weder die Piloten- noch Motorradnamen im Original, doch Charakter- und Talentwerte bauen auf den realen Vorbildern auf. Per kostenlosem Patch will Ascaron noch einen Karrieremodus nachliefern, bei dem Sie sich erst langsam von den 125ern hocharbeiten müssen.



Für solche Schräglagen brauchen Sie in der schwieriger zu spielenden Cockpitansicht einen unempfindlichen Magen.

Keine Hilfe für Profis

Neben der Maschinenwahl hängt die Herausforderung stark vom Schwierigkeitsgrad ab. Drei Stufen (Anfänger, Amateur, Profi) gibt es, die sich hauptsächlich durch die zugeschalteten Fahrhilfen unterscheiden. So werden Sie im niedrigsten Level beim Bremsen unterstützt, außerdem greift das Programm ein, wenn Sie zu stark von der Ideallinie abweichen. Purzelbäume in die Kiesbetten sind damit unmöglich. Zusätzlich ist die Motorleistung spürbar reduziert, und die Reifen unterliegen keinerlei Abnutzung. Im Amateur-Modus müssen Sie Ihr Bike bereits ohne Brems- und Lenkhilfe unter Kontrolle halten. Das wird durch die immer noch fehlenden PS erleichtert. Bei den Profis schließlich entspricht Ihre Maschine den echten Vorbildern.



Ohne Vorwarnung hat es uns beim Beschleunigen mal wieder zerlegt.

Zündzeitpunkt und Bremsdynamik

Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, sind Sie mit der Wahl von Motorrad und Fahrer noch lange nicht auf der Rennstrecke an-

Michael Galuschka



Interessante Alternative

Wer angesichts der Schwemme hochklassiger Rennspiele bislang nicht wußte, für was er sein Geld zuerst ausgeben soll, wird von Ascaron nun in eine noch größere Entscheidungskrise gestürzt. Allein schon wegen des unverbrauchten Zweiradszenarios ist Grand Prix 500ccm eine Überlegung wert. Verblüfft war ich vor allem, welch durchgestylten Eindruck das Programm macht – besonders für ein deutsches Produkt. Vom schön gemachten Intro über die rassige Musik bis hin zu den hochauflösenden, übersichtlichen Menüs wird hoher internationaler Qualitätsstandard locker erreicht.

Auf der Kippe

Geradezu genial finde ich die Möglichkeit, per Telemetrie das eigene Fahrkönnen zu analysieren und zu verbessern. Hier übertrifft GP 500ccm sogar die Platzhirsche Racing Sim 2 und Grand Prix 2. Weniger schön sind dagegen einige Macken, die hauptsächlich die Fahrerei selbst betreffen. Mögliche 45-Grad-Schräglagen bei Schrittgeschwindigkeit schmälern die Realitätsnähe, und wirklich genervt haben mich (besonders im Regen) die ständigen Stürze. Von einer Zehntelsekunde auf die andere haut es mich aus dem Sattel, ohne daß vorher auch nur das kleinste Anzeichen dafür zu bemerken gewesen wäre. Nachdem ich mich aber erst einmal auf zwei Räder umgewöhnt hatte, konnte mich das ständige Gerangel um die Spitzenplätze bald überzeugen.



Mugello gehört zu den anspruchsvollsten Strecken. Die Sichtweite können Sie an Ihre Hardware anpassen.

gelangt. Zunächst geht es in die Werkstatt, wo Sie eine Vielzahl (für typische Autofahrer teilweise verwirrender) Einstellungen treffen können. Das geht von Grundsätzlichem wie der richtigen Reifenmischung bis hin zu Details der Kategorie »Viskosität des Dämpferöls«. Zumindest im Profimodus bleiben ohne perfektes Setup selbst wenige Meisterschafts-Pünktchen ein unerreichbarer Traum. Dementsprechend ernsthaft sollten Sie sich mit Ritzelgrößen, Größe der Kühleröffnung sowie Zug- und Druckstufen beschäftigen. Bevor Sie jetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlagen: Im Handbuch sind die verschiedenen Optionen größtenteils sehr detailliert und verständlich erklärt. Zudem spielen viele Teilbereiche in den unteren Schwierigkeitsgraden keine oder nur eine geringe Rolle.



Berührungsängste dürfen Sie in haarigen Zweikämpfen nicht haben.

Paradies für Datenfans

Damit Sie überhaupt wissen, in welche Richtung die Abstimmarbeit gehen soll, haben die Entwickler umfangreiche Telemetrieaufzeichnungen (im Rennbetrieb auch Data Recording genannt) als heimliches Highlight ins Programm integriert. Alle 25stel Sekunden nimmt ein Meßgerät sämtliche wichtigen Daten in den Speicher auf; bis zu zwölf Runden lassen sich damit erfassen. Grundsätzlich ist die Ausgabe von Diagrammen, die über Beschleunigung, Drehzahlen oder Reifenausnutzung Auskunft geben, ja



Bei Regen tendiert die Sicht in der Gischtfahne des Pulks gegen null.



Ob Assen oder Shah Ahlam: Viele Strecken sind auf dem PC sonst selten zu sehen.

Mick Schnelle



Rennspaß auf zwei Rädern

Nach einer guten Motorad-Simulation habe ich schon lange gesucht. Mit Grand Prix 500 ccm bin ich endlich fündig geworden. Vor allem die zahlreichen Setup-Möglichkeiten gefallen mir sehr gut. Zwar muß ich mich an für S-Bahn-Fahrer ungewöhnliche Optionen wie die Einstellung der Kühlergröße erst gewöhnen. Ascaron fängt aber Verständnisprobleme durch das Handbuch in gewohnt guter Qualität ab. Zugegeben, die Grafik ist nicht ganz State-of-the-Art. Doch durch die hohe Zahl der Konkurrenten und erheblich häufigere Überholmanöver als im Formel-1-Zirkus bleiben die Rennen auch bis zum Schluß immer noch spannend. Allerdings muß ich dem Kollegen Galuschka recht geben, die Regenrennen sind frustrierend schwer. Doch was soll's. Durch ausreichendes Training, das ich mir in den nächsten Wochen gönnen werde, bekomme ich das Schlechtwetterproblem sicherlich auch noch in den Griff.



Na, na, Herr Kollege! Selbst für kleine Rempler zeigt einem die Konkurrenz gerne den Stinkefinger.

seit Grand Prix 2 nichts Neues mehr. Doch Ascaron hängt mit seinem Plus an Informationen sowie den ausgezeichneten Skalier-, Zoom- und Sortierfunktionen die Konkurrenz weit ab. Darüber hinaus bietet die Datenabteilung aber noch ein weiteres Feature, auf das man nach Grand Prix 500ccm nicht mehr verzichten möchte: Meter für Meter können Sie Ihre Linie mit der idealen vergleichen. Neben dem nicht zu unterschätzenden Lerneffekt erkennen Sie dadurch schon nach ein paar Umläufen, wie schnell gute Rundenzeiten von ein paar Zentimetern Abweichung zunichte gemacht werden.

Massenveranstaltung

Über die Technikseite gibt es nur wenig Außergewöhnliches zu berichten. Die (ausschließlich 3D-beschleunigte) Grafik ist adrett, aber nicht umwerfend. Während die Strecken einen guten Eindruck machen, hätten den Motorrädern und Piloten ein paar zusätzliche Polygone nicht geschadet. Dafür entschädigen diverse nette Details, wie das bei nassem Wetter mit Regenschirmen bewehrte Publikum. Der Sound kommt ordentlich, besonders die Musikstücke (von Synthie-Pop bis Hardrock) gehören ganz klar zur Oberklasse.



Ideallinien-Vergleich: Eine perfekte Runde gelingt selten.

Einen neuen Rekord stellt das Spiel im Multiplayer-Modus auf. Ganz ohne Internet (TCP/IP-Protokoll trotzdem erforderlich) können bis zu 26 Bruchpiloten mitmachen. Der Host bestimmt dabei die Einstellungen wie Anzahl der Strecken, Zeitlimit für das Setup und Ermittlung der Startaufstellung. Etwas zurückhaltend war Ascaron bei den Installationen pro CD: Bei drei Spielern pro Silberling liegt das Limit. MG



Im Profi-Modus sollten Sie dem richtigen Setup der Federung viel Aufmerksamkeit schenken.

Grand Prix 500 ccm

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ascaron
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 bis 250 MByte
Spieler:	Einer bis 26 (Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Komplexe Motorradsimulation mit Klasse.

Silberkugeln, Gold-Spielspaß

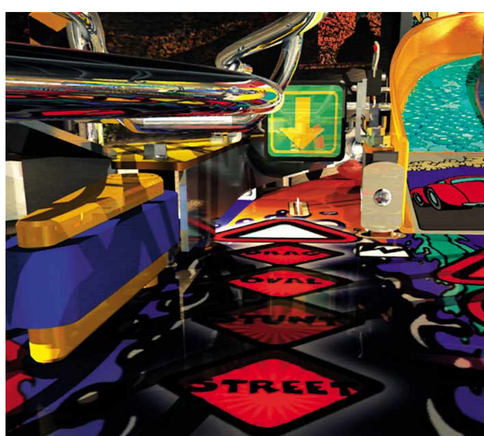
Pro Pinball Big Race USA

Mit dem Taxi quer durch die USA – das kann teuer werden. Es sei denn, Sie sind der Fahrer, und die Fahrgäste silberne Flipperkugeln.

Exzellente Grafik, akkurate Ballphysik und gutes Tischdesign heißen die Markenzeichen von Empires Flipperreihe Pro Pinball. Der dritte Teil der Serie übernimmt die Tugenden seiner Vorgänger, aber auch deren größtes Laster: Lediglich über einen einzigen Tisch dürfen Sie die Kugeln rollen lassen.

Hallo, Taxi!

Das Thema des neuen Pro Pinball ist eine Fahrt durch die Vereinigten Staaten – in einem Taxi. Durch erfolgreiche Schüsse kämpfen Sie sich von New York aus Stadt für Stadt bis an die Westküste. Je nach dem Aufenthaltsort wechselt die Bedeutung der Rampen und Ziele: Auf der Straße legen Sie mit jedem Schuß Strecken-Meilen zurück und liefern sich Verfolgungsjagden mit der Polizei; in den Städten sammeln Sie fleißig Fahrgäste und verdienen Bares. Wenn Sie den Shop treffen, dürfen Sie Ihr Vermögen in nützliche Extras investieren; die Palette reicht vom billigen Glücksspiellos bis hin zum Routenplaner.



Die Großaufnahme zeigt einen Ausschnitt des Tischs.

Um richtig satte Punkteboni zu kassieren, müssen Sie unter Zeitdruck verschiedene Zielschuß-Aufgaben lösen.

Kugel-Pirouetten

Auch dieser Sproß der Pro Pinball-Reihe glänzt wieder durch fast perfekte Ballphysik. Big Race USA rückt der Realität sogar noch ein Stückchen näher. Die Kugel rotiert nun auch um die eigene Achse, und nach kräftigen

Christian Schmidt



Silbermedaille

Originelle Idee, konventionelles Design: Big Race USA bietet solide Flipperkost in gewohnt schickem Gewand. Vor allem der faire Tischaufbau hat mir wesentlich weniger Wutanfälle beschert als noch der Vorgänger.

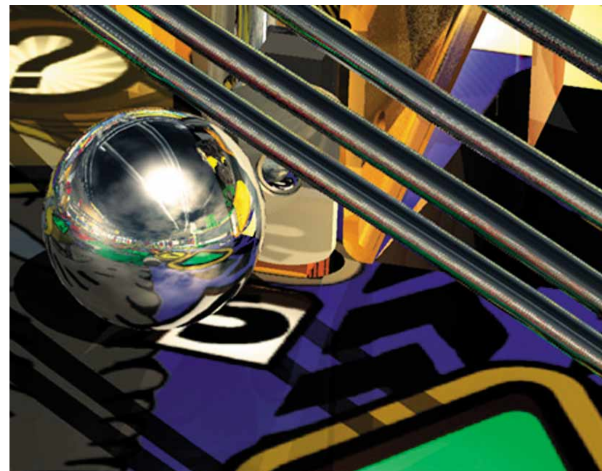
Warum fällt die Wertung dann niedriger aus als bei Timeshock? Big Race USA enthält nach einem Jahr Entwicklungszeit zuwenig echte Neuerungen. Noch dazu ist ein einziger Tisch, so perfekt er auch sein mag, auf die Dauer einfach zu wenig. Wenn Ihnen dessen Qualität den Preis wert ist, werden Sie trotzdem nicht enttäuscht werden.



Die Rückkehr der Bonbonfarben: Der Flippertisch von Big Race USA ist schön bunt geraten.



Der weiteste von drei Kamerawinkeln bietet die größte Übersicht.

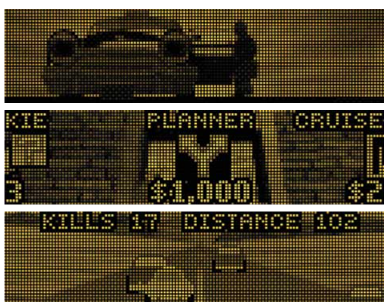


Die silberne Kugel glänzt durch Spiegeleffekte.

Schlägen kommt sie ins Gleiten, anstatt zu rollen. Passend dazu dürfen Sie das Alter des Spielfelds einstellen: Der fabrikneue Boden ist wortwörtlich spiegelglatt, wogegen ein abgenutzter Untergrund etwas mehr Griff bietet. In der Praxis fallen diese physikalischen Spirenzchen allerdings kaum ins Gewicht.

Fair geht vor

Wo Timeshock noch mit Magnetarmen und Kristallaufbauten protzte, gibt sich Big Race USA weitaus bodenständiger. Unspektakuläre, aber durchdachte Rampenkonstruktionen machen das Tischlayout durchschaubar. Mit den vier Schlägern und etwas Übung vollführen Sie kunstvolle Schußkombinationen. Aufbau und Kugellauf sind weitaus fairer als bei Timeshock, durch dessen Seitenbahnen die Silberbälle nur allzu oft ins Aus kullerten. Einige nette Extras erhöhen die Lebenserwartung zusätzlich. So versperrt beispielsweise ein kurzzeitig aufpoppender Airbag die tödliche Lücke zwischen den unteren Flippern. Mit etwas Fingerspitzengefühl ergattern Sie außerdem den begehrten Nitro Boost; der zählt bei seiner Aktivierung so, als hätten Sie alle Rampen auf einmal getroffen, und erspart Ihnen dadurch knifflige Schüsse.



Auf dem Display betrachten Sie Szenen, kaufen Extras oder bestreiten Mini-Spielchen.

Flipper im Netz

Die feine Rendergrafik von Big Race USA paßt sich der Leistung Ihres Systems an. Die richtige Hardware vorausgesetzt, läßt sich die Auflösung gar bis auf 1600 mal 1200 Pixel in Truecolor hochschrauben. Der rockige Soundtrack von Timeshock wurde diesmal durch sanfte Melodien ersetzt, die problemlos als Fahrstuhlmusik durchgehen würden. Ein umfangreiches Menü erlaubt das Herumbasteln an jeder erdenklichen Tischeinstellung; anders als bei Timeshock dürfen Sie von Anfang an auf alle Optionen zugreifen. Amüsante Neuerung: Über ein Netzwerk oder das Internet können zwei Spieler gegeneinander antreten; jeder gelungene Schuß beeinflußt dann die Zielvorgaben des Gegners. CS

Michael Galuschka



Das Rennen gemacht

Big Race USA erinnert mich ein bißchen an die Mercedes-S-Klasse: Nahe an der Perfektion, aber dadurch auch wenig aufregend. Weiter verstärkt wird dieses Gefühl durch das allzu brave mit-dem-Taxi-durch-Amerika-Thema. Schlimm genug, daß sich der Flipperfan erneut mit einem Tisch zufrieden geben muß, doch dann hätte es wenigstens ein spannenderes Szenario sein dürfen.

Davon abgesehen, ist auch der dritte Pro-Pinball-Streich wieder eine bytegewordene Flipper-Offenbarung. Feinste Grafik und perfekte Ballphysik machen das Empire-Werk zum Pflichtkauf für Fans, die muffigen Spielhallen nichts abgewinnen können.

Pro Pinball – Big Race USA

Genre: Flipper
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Empire
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 10 bis 580 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet), bis vier (an einem PC)
3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90, 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166, 32 MByte, 4fach CD, 4-Mbyte-Grafikkarte	Pentium II 300, 64 MByte RAM, 8fach CD, 8-Mbyte-Grafikkarte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Bewährte Flipper-Qualität ohne Innovation.

Lizenz zum Kicken

Bundesliga 99

EA Sports läuft mit Bundesliga 99 aufs Feld, um Anstoss 2 vom Manager-Thron zu stürzen. DFB-Lizenz und Fifa-98-Grafik sollen dabei helfen.

Vor gut eineinhalb Jahren gehörte EA Sports zu den ersten, die mit ihrem Fifa Soccer Manager immer neue, in Echtzeit berechnete Spielszenen bieten konnten. Gegen die heimische Konkurrenz hatte er dennoch keine Chance. Ein Manko, die fehlende Lizenz des jeweiligen Landesverbandes, haben die Electronic-Arts- Sportler nun abgestellt. Mit dem (teuer erkauften) Segen des DFB fanden alle Original-Spielernamen von der Bundesliga bis hinunter in die Regionalligen ihren Weg in Bundeliga 99 – Der Fußball Manager. Und für die passende Präsentation der Fußballheroen lieh man sich die Grafikengine von Fifa 98.



Die Mannschaftsaufstellung erfolgt über wenige Mausklicks.

Schlichte Klassik

Bundesliga 99 ist auf Ernsthaftigkeit aus und will sich ganz bewußt vom eher spaßigen Image anderer Manager unterscheiden. Statt rockiger Rhythmen schlagen Ihnen deshalb nach dem Programmstart atmosphärische Klassik-Klänge entgegen – alle Menüs sind gediegen, aber nüchtern gehalten. Wenn Sie sich für ein Team entschieden haben, werden Sie mit einer weiteren Eigenheit des Programms konfrontiert. Sämtliche Kommunikation mit möglichen Sponsoren oder dem Mannschaftsarzt läuft über (virtuelle) E-Mails, hier stilecht EA-Mails genannt. So können Sie direkt auf Angebote anderer Verei-

Mick Schnelle



Keine echte Konkurrenz

Bundesliga 99 ist ein gutes Beispiel dafür, daß die grafische Darstellung der Spieltage für einen Fußballmanager nur reine Zugabe sind. Obwohl in Echtzeit berechnet, lassen die Szenen kaum Rückschluß auf die Leistungsfähigkeit der Spieler zu. Deshalb werden Sie die Animationen früher oder später abschalten.

Was dann von Bundesliga 99 übrigbleibt kann mit der deutschen Konkurrenz nicht mithalten. Durchschnittswerte zu den Akteuren und zur Mannschaft fehlen, obwohl sie zur Einschätzung der Mannschaftsstärke unerläßlich sind. Außerdem finde ich die Trainingsmöglichkeiten zu eingeschränkt. Und ausgefuchste Verhandlungen mit Spielern und Sponsoren wären das eigentliche Salz in der Managersuppe. All diese Bereiche löst Anstoss 2 in allen Belangen besser (und eingeschränkt auch der Bundesliga Manager 98). Wenn Ihnen die Präsentation der Spielszenen und die Originalnamen wichtig sind, können Sie einen Blick auf Bundesliga 99 riskieren. Ansonsten greifen Sie lieber zu Anstoss 2 Gold.



Den Spielszenen liegt die Fifa-98-Engine zugrunde. Nahaufnahmen sind allerdings nicht möglich.



Der Stadionausbau hat sich seit dem Vorgänger kaum verändert.



Zahlreiche Werte charakterisieren einen Spieler. Durchschnittswerte fehlen jedoch.

ne reagieren, die einen Ihrer Spieler kaufen wollen, und vorgefertigte Antworten abschicken.

Wert-volle Spieler

Auch bei der Mannschaftsaufstellung geht Bundesliga 99 eigene Wege. Die Spieler werden zwar wie genreüblich über zahlreiche Werte wie Schnelligkeit, Kraft oder Paßgenauigkeit charakterisiert, ein alles zusammenfassender Durchschnittswert fehlt aber. Dafür gibt es zu jedem Spieler Angaben wie »kopfballstark«. Auch Auskünfte zur Gesamtstärke des Teams werden nicht gemacht. So müssen Sie vor jedem Spieltag Ihre Recken einzeln mit der gegnerischen Mannschaft vergleichen. Daß man dabei, wie der Hersteller betont, dem »echten Trainergefühl« näherkommt, darf bei dieser fummeligen Angelegenheit stark bezweifelt werden.

Grafik im Fifa-Look

Steht die Aufstellung, geht es in den ersten Spieltag. Klar, daß Sie beim allerersten Mal statt der 2D-Perspektive (in welcher billardkugelähnliche Gebilde die Spieler repräsentieren) die schöne 3D-Grafik einschalten. In ihren Originaltrikots laufen dann die Kicker in von Fifa 98 gewohnter Grafikqualität über den Platz. Auf Nahaufnahmen müssen Sie allerdings verzichten. Kommentiert wird das Geschehen wieder von Wolf-Dieter Poschmann, der hier allerdings nur mit wenigen Sprachsamples zu hören ist. Außerdem ist jedes zweite Wort des ZDF-Kommentators »schön«. Immerhin sind die Szenen nicht vorberechnet: Jeder Spieler verfügt über gewisse Aktionsmöglichkeiten, anhand derer die nächste Ballabgabe kalkuliert wird.

Der Weg ins Ausland

Zwischen den Spieltagen stellen Sie über zwei Schieber ein, wieviel Prozent der Trainingszeit auf Technik, Kondition und Erholungsphasen verwendet werden. Spezielles Einzeltraining läßt sich nicht anordnen. Im Laufe der Zeit erwerben Sie sich einen gewissen Ruf, anhand dessen Ihre Bewerbungen bei anderen Vereinen bewertet werden. Das wird vor allem dann interessant, wenn Sie später mal im Ausland, (England, Spanien oder Frankreich) arbeiten wollen. Einmal fern der Heimat, hören Ihre Mannen zwar auf die Originalnamen, auf die Logos der Vereine müssen Sie aus lizenzrechtlichen Gründen aber verzichten.



Mehr Übersicht als die 3D-Grafik bietet die unansehnliche »Billardkugel«-Darstellung.

Natürlich kümmern Sie sich auch um die wirtschaftlichen Belange Ihres Vereins. Stadionausbau, Instandhaltung und Förderung des Umfelds mit Sportshops, Krankenhäusern und Hotels erfordern eine genaue Kalkulation. Deshalb benötigen Sie auch einen finanzstarken Sponsor. Ein bißchen können Sie die Vereinskasse auch mit vermieteten Restaurantflächen im Stadion sowie dem Handel mit Fanartikeln aufstocken. MIC

Bundesliga 99

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 175 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	nicht vorh.

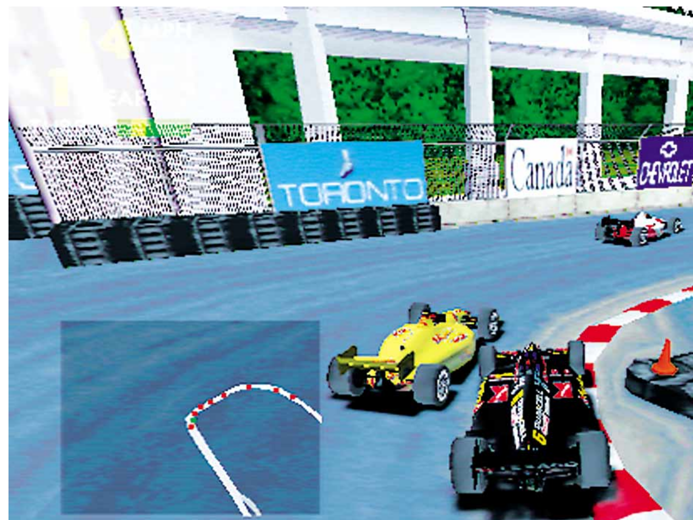


Schöne Spielgrafik, ansonsten nur dritte Wahl.

Abgase für Amerika

Newman/Haas Racing

Nach zwei Formel-1-Ausflügen knöpfen sich Psygnosis' alte Motorsport-Hasen die US-CART-Rennserie vor.



Der Computergegner blockt unseren gewagten Kurven-Überholversuch herzlos ab.

Der Schauspieler Paul Newman gründete zusammen mit seinem Spezi Carl Haas einen eigenen Rennstall. Seit 1983 kamen über 50 Siege bei der amerikanischen CART-Serie zusammen; derzeit gehen die Piloten Michael Andretti und Christian Fittipaldi für Newman/Haas auf die Strecke.

Pisten-Paule

Im Vergleich zur Formel 1 ist der US-Rennzirkus bei uns ähnlich populär wie Schuhplatteln in Texas. Das liegt zum einen an den weniger aufregenden Kursen, zum anderen an der stiefmütterlichen TV-Präsenz. Publisher Psygnosis hatte wohl primär den US-Markt im Visier, als er auf der Basis seiner Formel 1-Engine Newman/Haas Racing programmieren ließ. Auf zehn authentischen CART-Pisten treten Sie hier an, dazu kommen vier Bonusstrecken. Neben Andretti und Fittipaldi stehen 14 weitere Fahrer und Autos zur Wahl.

Fliegende Fetzen

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade und ein dezentes Tuningmenü. Unter den 13 Betrachterkameras ist eine realistische Cockpit-Perspektive, aber am meisten Übersicht bringt der Blick von hinten auf den eigenen Wagen. Kleine Rempler gehören auf den kompakten Strecken zum Alltag. Groß ist das Gaudium, wenn die ersten Einzelteile durch die Luft segeln. Mit ramponierter Lenkung und reduzierter Bereifung haben Sie allerdings wenig Grund zum Lachen. Lustvolle Andotz-Naturen betätigen deshalb im Rennmenü den Zauberknopf für völlige Schadenfreiheit.

Wenn Sie realistische Rundenmengen fahren, gewinnen die Boxenstops an Bedeutung. Sie können mit den Betankungs-Intervallen taktieren, den Reifenluftdruck ändern oder die Aufhängung optimieren. Während der Einfahrt in die Boxen stellen Sie die Aufgabenliste fürs Team zusammen, das sofort nach Stillstand loslegt. HL



Bei der Boxeneinfahrt legen Sie fest, welche Änderungen das Team vornehmen soll.

Heinrich Lenhardt



Fahrspaß Mittelmaß

Die Playstation-Umsetzungen von Psygnosis werden mit den Jahren nicht attraktiver: Vor zwei Jahren sah Formel 1 richtig klasse aus; die ähnliche Grafikleistung von Newman/Haas kann mich heute kaum noch erregen. Das Rasenmäher-Knattern der Motoren ist nicht der einzige Sound-Fauxpas: Die deplazierten Kommentatoren-Sprüche gehören zu den miesesten Laberleistungen seit Erfindung der Sprachausgabe.

Spielerisch sitzt das Programm zwischen zwei Stühlen. Für eine Fun-Raserei ist es zu unspritzig, für höchste Realismus-Ansprüche zu lasch geraten. Freaks greifen lieber zu bewährter Papyrus-Qualität. Immerhin: Wer unbedingt eine mit Action verwässerte Indy-Car-Simulation erleben will, kann der Sache etwas Spaß abringen. Aber ich würde lieber auf die nächste Formel-1-Version von Psygnosis warten und Newman/Haas eiskalt vorbeifahren lassen.

Newman/Haas Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40, 150 oder 330 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



CART-Simulation mit viel Action im Tank.

NFL Blitz

Weniger Regeln, mehr Action.



In dieser Szene haben die 49ers mit klugem Paßspiel Erfolg.

Das Motto von **NFL Blitz:** weniger Spieler pro Team, vereinfachte Regeln und weit und breit kein Schiedsrichter in Sicht. Da können Sie sich ganz darauf konzentrieren, Ihren Gegner vor, während und nach der Ballannahme wüst in den Stadionrasen zu trampeln – Vollbeschäftigung für die Mannschaftsärzte.

Mit Pässen oder Sprints nähern wir uns geschwind der gegnerischen Torlinie. Für den Angriff stehen 18 und für die Verteidigung neun Spielzüge zur Verfügung. Die Steuerung bietet vom Hechtsprung bis zum Spin-Slalom gar nicht wenige Kniffe. Ärgerlich: Netzwerk- und Saisonmodus fehlten bei unserem US-Import; sie sollen angeblich per Patch nachgeliefert werden. HL

Heinrich Lenhardt

Potzblitz

Im Vergleich zu seriösen Programmen wie Madden 99 wirkt NFL Blitz wie ein halbstarkes Hinterhof-Football angetrunkener Raufbolde. Doch Spaß und Spielbarkeit sind dabei erstaunlich hoch; die schnell erlernbare Steuerung flutscht vortrefflich. Motiviert kämpfe ich gegen immer stärkere Computergegner um den Sieg. Grafik und Optionen merkt man allerdings an, daß hier »nur« der Blitz-Spielautomat 1:1 umgesetzt wurde.

NFL Blitz

Genre:	Football-Simulation	Hersteller:	Midway
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166 32 MByte, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 48 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

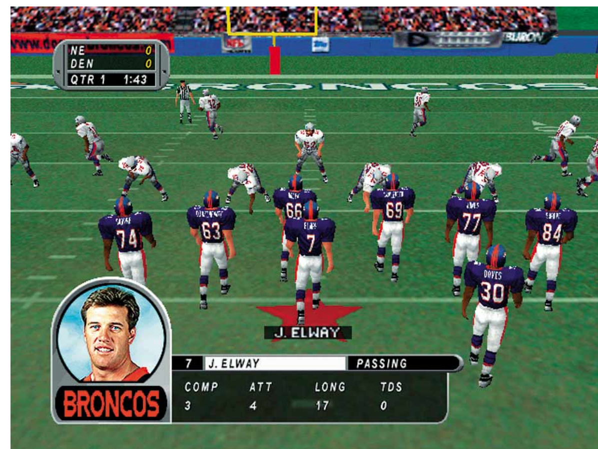
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Erfrischend entschlackter Football-Radau.

Madden NFL 99

Mit Niveau und Hardware-Hunger.



Denvers Quarterback-Großvater John Elway wirft sich warm.

Auf Sportspiel-Packungen werden gemeinhin frisch verschwitzte Athleten gezeigt. Doch auf dem Cover der Football-Simulation **Madden NFL 99** prangt ein netter älterer Herr im Anzug: Ex-Coach John Madden ist ein enorm populärer Kommentator des US-Fernsehsenders Fox. Zu den neuen Features der 99er Version von **Madden NFL** gehört ein Karrieremodus, bei dem Sie über mehrere Saisons agieren, ein Team formen – oder gefeuert werden. Die Spielanlage hat viele Simulations-Kalorien, buhlt aber auch um die Gunst der Einsteiger: mit Regelvereinfachungen (Arcade Play) und optionalem Steuerungsabbau (dann genügt ein einziger Feuerknopf). HL

Heinrich Lenhardt

Profi-Geknäuel

American Football mit allem, was drinsteckt. Dazu gehören leider auch Geknäuel und taktische Optionen, bei denen jedem Europäer die Birne raucht. Trotz der Einsteiger-Modi wendet sich Madden NFL 99 an Fachkundige, die zudem einen muskulösen Rechner auf der Bank haben sollten. Die Liste an Statistiken und Optionen ist ewig lang, der Spielwitz aber etwas flach. Zudem erreicht die Präsentation nicht das übliche Hochglanz-Niveau von EA Sports.

Madden NFL 99

Genre:	Am. Football-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 530 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166 MMX 16 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 350 64 MByte, 16fach CD Voodoo 2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Football für geduldige Kenner der Materie.

Actua Tennis

Flotte Duelle mit kleinen Filzkugeln.

Mit einer selbstentworfenen Figur treten Sie in **Actua Tennis** im Freundschaftsspiel oder für eine ganze Saison an. Die Sportler flitzen als akzeptabel animierte Polygonfiguren auf übersichtlichen 3D-Plätzen herum. Im Gegensatz zum komplexeren **Game, Net & Match** ist die Steuerung auf ein Minimum reduziert: Einen Knopf belegt der Standardschlag, ein weiterer ist für Lobs vorgesehen. Drücken Sie beide zusammen, lupft Ihr Spieler den Ball als Stop über's Netz. Stärke und Genauigkeit von Aufschlägen bestimmen Sie über eine Golfspiel-ähnliche Kraftleiste. Die computergesteuerten Konkurrenten parieren recht abwechslungsreich und sind im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht leicht zu knacken. CS

Christian Schmidt

Tennis-Bolzplatz

Actua Tennis' simple Steuerung garantiert schnelle Erfolge: Spielerische Spirenzchen wie angeschnittene Bälle oder Topspin-Duelle sind freilich nicht drin. Sonderlich realistisch ist das Spiel auch grafisch nicht: Die Spieler schlagen auf jedem Untergrund mühelos Haken wie die Hasen und treffen den Ball häufig mit allem, nur nicht mit dem Schläger. Für actionreiche Ballwechsel ganz gut geeignet.



Das Traumdoppel Chris/Agassi läßt den Gegnern keine Chance.

Actua Tennis

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 DM	Festplatte:	ca. 80 bis 340 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (im Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 166, 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166, 24 MByte RAM, 6fach CD, 3D-Karte	Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut



Anspruchsloses Action-Tennis.

Simulationen

Michael Schnelle



Braucht eine Simulation eine Hintergrundstory? Wie selbstverständlich nehmen wir es hin, daß Weltraum- und Mechspiele eigentlich immer in eine Geschichte gebettet sind, Flug- oder Panzersimulationen dagegen nur sehr selten. Vielleicht liegt es daran, daß die letzteren beiden Subgenres einen direkten oder historischen Bezug zur Realität haben. Krieg ist ein ernstes Thema und eignet sich, solange er nicht frei erfunden ist, extrem schlecht für unterhaltsame Geschichten.

Vielleicht mangelt es deshalb **European Air War** und **Combat Flight Simulator** an einem Element, das die Simulation mit den Missionen verbindet. Dennoch, eine spannende Story würde auch Gelegenheitspiloten an den PC locken – und damit den Simulationsmarkt auf einen Schlag kräftig erweitern.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
4	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
5	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
7	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
8	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
9	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
10	European Air War	Flugsimulation	NEU	84%
11	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
12	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
13	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
14	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
15	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
16	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	NEU	83%
17	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
18	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
19	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
20	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
21	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel		81%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests



Flieger, grüß mir die Mustang

European Air War

Im letzten Monat mußte die Propellersimulation aufgrund zahlreicher Bugs noch einmal durchstarten. Diesmal landet der Jagdflieger treffsicher im Testteil – und in unserer Wertungs-Top-Ten.



Im Tips- &- Tricks-Teil: Taktiken

Bombenterror, verbrannte Städte, Obdachlose: Der Zweite Weltkrieg gehört zu den dunkelsten Kapiteln in der Geschichte der Fliegerei. Daß er trotzdem immer wieder als Thema für Flugsimulationen dient, liegt an der Faszination der Luftkämpfe, die sich vor fast 60 Jahren über Europa abspielten. Während heutige Kampfpiloten oft zu Knöpfchendrückern degradiert werden, zählten damals neben Masse noch Mut und fliegerisches Können. Eben dieser Begeisterung konnten sich die Programmierer von Microprose nicht entziehen und schufen die Flugsimulation **European Air War.**



Volltreffer! Eine MG-Garbe aus nächster Nähe zerstört den Motor des Gegners, der qualmend abstürzt.

Bis zum bitteren Ende

Das Spiel umfaßt beinahe den gesamten Zeitraum des Konflikts an der Westfront, von der Luftschlacht über England bis hin zu den alliierten Flächenbombardements deutscher Städte. **European Air War** teilt sich in drei Kampagnen mit Beginn 1940, 1943 und 1944, die Sie jeweils für eine der kriegführenden Parteien durchfliegen



Rundherum Flakwölkchen, eine Mustang im Nacken und fliegende Festungen darunter. Die Luftgefechte lassen oft wenig Zeit zum Reagieren.

dürfen. Sie beginnen wahlweise als Greenhorn oder hochrangiger Offizier. Alternativ übernehmen Sie gleich die Leitung der Staffel. Je nach Zeitabschnitt umfassen Ihre Aufgaben beispielsweise Eskortmissionen auf Seiten der Alliierten und Abfangeinsätze bei der Luftwaffe. Neben dem Karrieremodus existieren noch zufällig generierte Action-Einsätze, die Sie direkt ins Geschehen werfen, und eine Art Missionseditor, in dem Sie mit wenigen Mausklicks Standardaufträge wie freie Jagd oder Bombardieren zusammenbasteln. Fertige Einzelmissionen oder historische Einsätze fehlen.



Ein Tiefflugangriff zerstört den gegnerischen Flugplatz.

Luftbremse

Dank der umfangreichen Einstellmöglichkeiten können Einsteiger wie Profis das Programm genau dem eigenen Können anpassen. Unter anderem dürfen Sie die Gegnerintelligenz beeinflussen, Ihre Maschine mit unendlichen Patronengurten beladen oder Motorschäden verhindern. Das Flugmodell läßt sich sogar so weit vereinfachen, daß Sie den Jäger quasi in der Luft parken können – dann steuert sich eine Messerschmitt fast wie ein X-Wing. Außerdem stehen während

Mick Schnelle



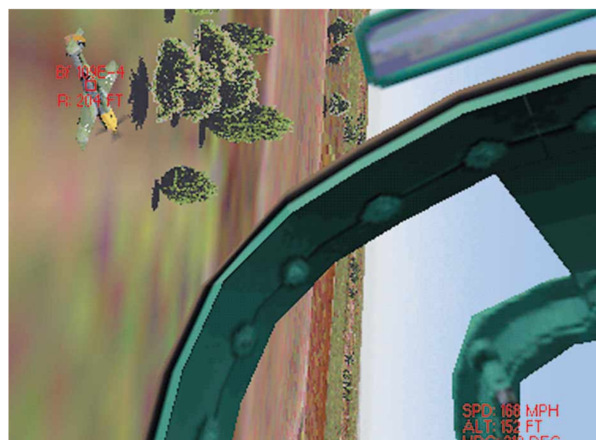
Üben, üben, üben

Noch vom MS Combat Flightsimulator verwöhnt, stürze ich mich in ein Luftgefecht von European Air War und muß feststellen, daß die Gegner hier eine ganz andere Qualität haben. Selbst wenn man glaubt, die Burschen sicher im Visier zu haben, schlagen sie urplötzlich einen Haken und tauchen hinter dem eigenen Heck auf.

Da hilft nur üben, üben, üben. Dafür lernt man jeden einzelnen Abschuß zu schätzen, der mit Schweiß und verkrampften Händen am Joystick erkauft wurde. Schade nur, daß Microprose keine speziell designten Einzelmissionen spendiert hat. Fliegercracks werden an European Air War trotzdem ihre helle Freude haben.



Ein Motor steht, der andere brennt. Jetzt kann uns nur die Küste retten.



Im virtuellen Cockpit behalten Sie Ihr Ziel immer im Auge.

Rüdiger Steidle



Dramatische Dogfights

Meine Schlacht um England begann nervenaufreibend: Nur für Sekunden hatte ich den Bomber im Visier, bevor mich eine Garbe des Heckschützen traf. Der Motor qualmte, und die Spitfire trudelte Richtung Ärmelkanal. Ich schaffte es gerade noch, die Mühle hochzuziehen und mich mit stehendem Propeller zum Strand zu schleppen, wo ich schließlich doch aussteigen mußte. Schon am nächsten Tag saß ich wieder in der Maschine, wieder ging es gegen deutsche Jäger. Jeder Einsatz eine neue Herausforderung, jeder Treffer ein neuer Jubelschrei. So reihte sich Mission an Mission, Orden an Orden, bis die Kampagne geschafft war und die Frage blieb: War das alles?

Zu wenig Drumherum

Ja, das war es, denn keine Zwischensequenz lockert den grauen Fliegeralltag auf, kein Spezialeinsatz verschafft Abwechslung. Meistens sind Ihre und die feindliche Staffel die einzigen im Einsatzgebiet. Nur sehr selten treffen Sie auf Verbündete oder eine zweite Angriffswelle. Beinahe kommt es mir vor, als sei ich der einzige Verteidiger des Inselreichs. Ich vermisse einfach etwas mehr Drumherum, das Gefühl, wirklich in den größten Luftkonflikt dieses Jahrhunderts verwickelt zu sein. Ansonsten ist European Air War ein grundsolider Flugsimulator in der Tradition von Aces over Europe, der seine Faszination aus den spannenden Luftkämpfen zieht – und die sind ja schließlich das Wichtigste.

des Fluges verschiedene Hilfen zur Verfügung, etwa ein Entfernungsmesser, der Höhe, Kurs und Geschwindigkeit der Gegner übermittelt. Der Computer fliegt auf Knopfdruck in Sekundenschnelle das nächste Missionsziel an, so daß Sie sich ganz auf den Luftkampf konzentrieren können.

Flache Landschaft

Gleich beim ersten Start werden Sie eine gute und eine böse Überrschung erleben. Zwar ist die Landschaft mit zahlreichen Bäumen, Wäldern und Gebäuden recht detailliert, das Gelände erstreckt sich aber bis zum Horizont völlig flach. Auch bei den Flugzeugmodellen werden die Möglichkeiten aktueller 3D-Beschleunigerkarten nicht voll ausgenutzt. Die schönen Texturen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich beispielsweise die Ruder beim Steuern nicht bewegen. Dafür läuft **European Air War** bereits auf mittleren Prozessoren angenehm flüssig.

Adrenalin pur

Sobald Sie Ihren ersten Luftkampf bestreiten, ist die Optik nur noch zweitrangig. Dunkle Punkte erscheinen am Horizont, zwei Dutzend Bomber halten auf die englische Küste zu. Plötzlich weitere Silhouetten. »Jäger, ein Uhr, oberhalb«. Hektischer Funkverkehr setzt ein, Sie erteilen Ihren Flügelmännern den Angriffsbefehl. Die beiden Staffeln versuchen in eine möglichst gute Position zu kommen, als es auch schon losgeht. Jetzt heißt es, hinter den Gegner zu gelangen. Ein wildes Kurven und Kurbeln setzt ein, bevor Sie schließlich den Abzug drücken. Geschafft!

Wenn auch das Schadensmodell nicht ganz so komplex ist wie beim **Combat Flight Simulator**, werden die Auswirkungen der Treffer doch ziemlich realistisch dargestellt. So setzen Sie mit gezielten Schüssen den Motor eines Bombers in Brand, bis weitere Garben den Treibstoff explodieren lassen und die Tragfläche abmontiert. Auch das Flugverhalten der 20 Jägertypen, die Sie steuern können, scheint weniger vielschichtig als bei der Konkurrenz. Trotzdem besitzt jede Maschine charakteristische Reaktionen. Beispielsweise nimmt die wendige FW-190a allzu wilde Manöver äußerst übel, während sich die träge P-38 kaum aus der Ruhe bringen läßt. RS



Kurze Videosequenzen erklären die Geschichte der einzelnen Flugzeuge.

European Air War

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 90 Mark
Festplatte: ca. 1 bis 460 MByte
Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Gelungene Mischung aus Realismus und Action.

Abheben und wohlfühlen

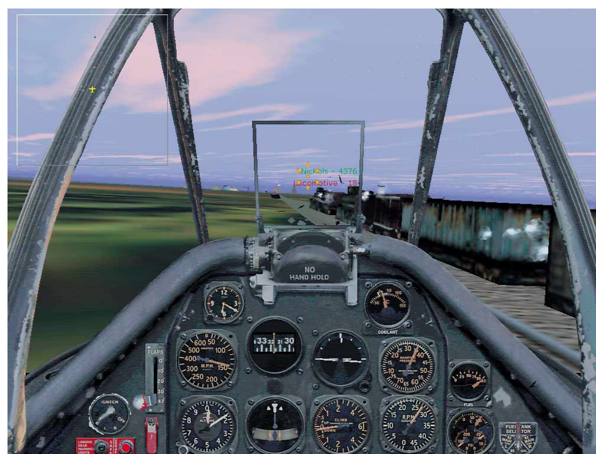
Combat Flight Simulator

Beweisen Sie sich im Zweiten Weltkrieg als Jagdpilot und lernen Sie den zur Zeit einsteigerfreundlichsten Flugsimulator kennen.

Mit dem Flight Simulator dominiert Microsoft nach wie vor die zivile Luftfahrt am PC. Nun will man auch das Kampfflieger-segment erobern, als erstes Ziel haben sich die Mannen von Bill Gates den Zweiten Weltkrieg ausgesucht. Während sich die Konkurrenz von Microprose mehr an Fortgeschrittene und Profis wendet, starten beim Combat Flight Simulator auch Einsteiger ohne großes Handbuchstudium durch.

Fliegen ohne Ballast

Ihr Flieger steht auf der Startbahn, und die Flügelmänner lassen bereits ihre Motoren warmlaufen. Das ist normalerweise der Zeitpunkt, an dem selbst lesefaule PC-Piloten zur Tastaturübersicht greifen. Nicht so beim Combat Flight Simulator. Denn ein eingeblendeter Text verrät Ihnen, daß ein Druck auf die E-Taste die Maschine startet. Ein kurzer Ruck am Joystick befördert den Flieger in die Luft. Aber keine Panik, selbst fliegen müssen Sie immer noch nicht. Auf Knopfdruck befördert Sie Ihr Autopilot wie bei Wing Commander zum ersten Wegpunkt. Falls Ihr Joystick mit einem Gashebel ausgestattet ist, können Sie auch in den Luftkämpfen auf Tastaturkommandos verzichten und sich ganz aufs Manöverieren konzentrieren. So holen selbst ungeübte Piloten mit Hilfe der eingeblendeten Radarkarte in Minutenschnelle ihren ersten Gegner vom Himmel.



Um die Lok zu treffen, müssen wir einen rasanten Tiefflug riskieren.

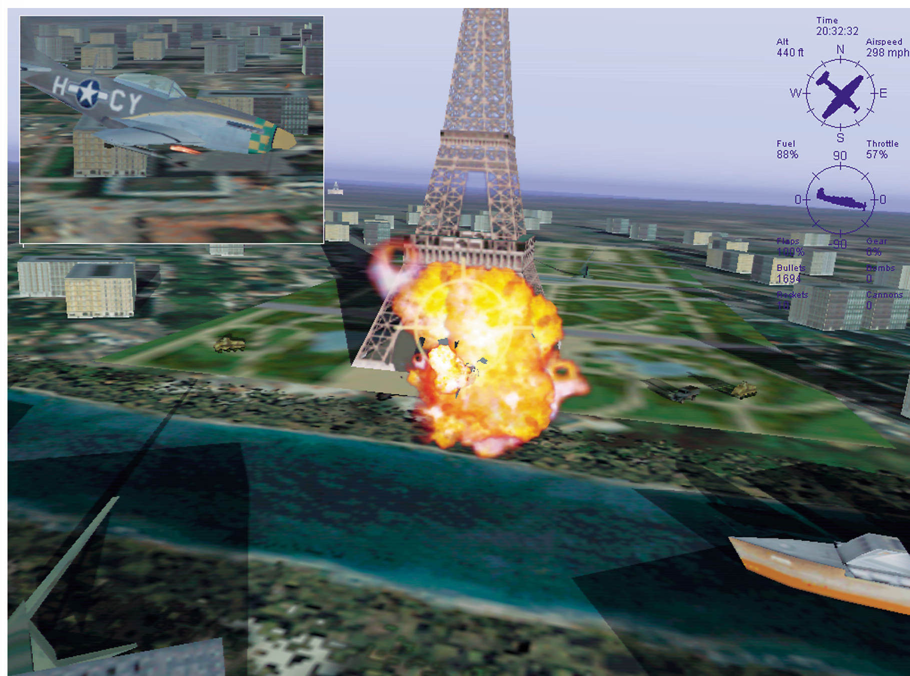
Mick Schnelle



Leicht und locker

Dieses Spiel macht dem Handbuch-Overkill ein Ende. Seit dem uralten Chuck Yeager's Air Combat ist mir kein derart leicht zugänglicher Flugsimulator mehr untergekommen wie der Combat Flight Simulator. Mit etwas Geschick am Joystick werden Sie binnen kurzem der König der digitalen Abschußliste sein.

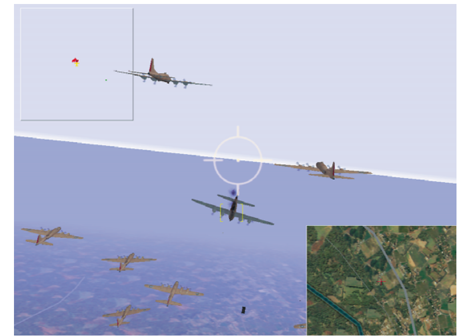
Klar, die automatische Zielerfassung ist genausowenig historisch korrekt wie das eingebaute Rundum-Radar. Beide kommen dem unbeschwerten Kampffliegererlebnis aber sehr zugute. Und auf der höchsten Realitätsstufe werden auch erfahrene Piloten Mühe haben, den Gegner vor ihr MG zu bekommen. Haben Sie sich aber einmal in Schußposition gebracht, versagt die Gegner-KI völlig: Ausweichmanöver finden nur sehr selten statt. Mir hat der Combat Flight Simulator vor allem bei einem kleinen Luftduell zwischendurch viel Spaß gemacht. An den schweren Brocken eines European Air War kommt er, was Realismus angeht, nicht ganz heran. Wenn Sie aber leichte Zugänglichkeit und unbeschwerten Spielspaß bevorzugen, fliegen Sie damit genau richtig.



Unter dem Eiffelturm hat ein deutscher General sein Zelt aufgeschlagen und sich so selbst zum Ziel gemacht.



Die einblendbaren Zusatzperspektiven sorgen in Gefechten für ausreichenden Rundumblick.



Einen Bomber haben wir bereits erwischt – der Rest ist nur noch reine Formsache.



Patrouillenboote sind eine leichte Beute.

Originell statt original

Beflügelt von solchen Erfolgserlebnissen im Quickcombat widmen Sie sich den äußerst originellen Einzeleinsätzen. Bar jeglicher historischen Treue müssen Sie als Amerikaner zum Beispiel das Zelt eines deutschen Generals zerdeppern, das dieser direkt unter dem Eiffelturm aufgeschlagen hat. Auf deutscher Seite besuchen Sie eine Luftshow der ahnungslosen Royal Air Force, die danach ein paar einsatzbereite Maschinen weniger hat. Oder Sie bestrafen einen Spion im eigenen Geschwader, der sich erst unterwegs durch den Abschuß eines Staffelkameraden verrät. Derart gestählt wagen Sie sich an eine von drei Kampagnen. Auf englischer, amerikanischer oder deutscher Seite stürzen Sie sich in die Luftschlacht um England. Oder Sie erleben den Luftkrieg im Europa der Jahre 1943 und 45. Dann erwarten Sie konventionellere Einsätze, in denen Sie vornehmlich Bomber angreifen oder verteidigen. Manchmal attackieren Sie auch Jäger.

Gestochen scharf

Ein Blick aus den historisch akkuraten Cockpits offenbart Ihnen, daß die Microsoft-Entwickler viel dazugelernt haben. Denn die Landschaft sieht wie eine gestochen scharfe Luftfotografie aus. Das obligatorische Flimmern der Texturen aus dem Flight Simulator 98 gehört endgültig der Vergangenheit an. Gebäude werden zwar immer noch einfach auf die Landschaft aufgesetzt. Allerdings ist die Zahl der Häuser viel höher, und die Objekte sind detaillierter texturiert. Dadurch wirken Städte wie Paris oder London sehr ansehnlich. Einziger Nachteil ist das mangelnde Gefühl für die Flughöhe. Da die Grafik erst sehr spät aufpixelt, reicht oft die Zeit für Ausweichmanöver nicht mehr.

Luftkampf mit der Cessna

Vor jeder Mission picken Sie sich aus einem historischen Kontingent von acht Fliegern Ihren Favoriten heraus. Dadurch kommen Sie in den Genuß von Flugzeuglegenden wie Spitfire, Mustang oder ME-109. Wenn Sie wollen, verzichten Sie auf sämtliche physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Alternativ stellen Sie sich Blackouts, verminderter Treffergenauigkeit und der Aerodynamik. Freunde des Flight Simulator 98 dürfen ihren Lieblingsflieger importieren, wobei Sie festlegen müssen, welchem Schadensmodell der mitgelieferten Weltkriegs-Maschinen Ihre Mühle entsprechen soll. Ebenso können Sie Ihre FS-98-Szenarien verwenden. Dann müssen Sie allerdings auf Höhenzüge verzichten. MIC

MS Combat Flight Simulator

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 180 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 256 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Leicht zugänglich, mit originellen Missionen.

Vergleich: Combat Flight Sim. & European Air War

Duell am PC-Himmel

Zwei Propellersimulatoren streiten um die Lufthoheit. Welche ist besser?

Combat Flight Simulator	European Air War
Geländegrafik: Die teils hügeligen Landschaften sind hier besonders gut gelungen. Fotorealistische Texturen, die erst sehr spät aufpixeln, bilden die Grundlage für den tollen Landschaftseffekt. Darin hineingepflanzte Gebäude sind zwar nur in Metropolen wie Paris oder London zu finden, dafür aber mit hübschen Texturen veredelt. Allerdings geht das Gefühl für die Flughöhe schnell verloren.	Geländegrafik: Mal abgesehen von gelegentlich auftauchenden Städten und Wäldern ist die Landschaft eher öde geraten. Die immer gleichen Texturen wechseln einander ab. Städte sind zwar dichter bebaut als beim Combat Flight Simulator, dafür wirken die Objekttexturen bei weitem nicht so schön. Besonders störend: Das ganze Spielareal ist flach.
Fliegergrafik: Sowohl die Zahl der Polygone als auch die Qualität der Texturen lassen die Flugzeuge im Vergleich zur opulenten Landschaft schlechter aussehen. Dafür sieht man, wie sich die Ruder bewegen.	Fliegergrafik: Hier fehlt die Darstellung der Quer-, Seiten- und Höhenruder-Bewegungen. Dafür bestehen die Maschinen aus deutlich mehr Polygonen und wirken deshalb viel detaillierter.
Missionsstruktur: Besonders gelungen sind die Einzelmissionen. Weitab jeder historischen Realität, dafür aber um so spaßiger greifen Sie Züge an oder fangen Spione ab. Die Einsätze in der Kampagne sind dagegen mehr Masse statt Klasse und wenig abwechslungsreich. Viel zu häufig müssen Sie Bomberstaffeln entweder angreifen oder verteidigen.	Missionsstruktur: Richtig durchdesignte Einzelmissionen gibt es bei European Air War nicht. Sie kämpfen gegen eine vorher festgelegte Gegnerzahl. Die sehr guten Kampagnen allerdings motivieren vor allem durch die atmosphärisch sehr dichten und fliegerisch interessanten Einsätze. Einziger Wermutstropfen: Zwischensequenzen gibt es keine.
Steuerung: Im vereinfachten Flugmodus ist die Steuerung präzise. Auf dem höchsten Realitätsgrad wird das Vergnügen jedoch zum Frusterlebnis. Denn dann fliegt sich Ihre Maschine überkomplex und träge.	Steuerung: Die Steuerung ist zwar stets eine Herausforderung, aber mit etwas Übung gut in den Griff zu kriegen. Abstürze sind grundsätzlich auf eigenfabrizierte Fehler zurückzuführen.
Gegnerverhalten: Die Gegner sind so lange eine Herausforderung, bis Sie sich einem in den Rücken gesetzt haben. Dann versucht er nicht einmal mehr auszuweichen und ist nur noch digitales Kanonenfutter.	Gegnerverhalten: Die Kontrahenten sind allesamt harte Brocken. Jeder Abschuß muß erkämpft werden. Selbst wenn Sie einen Gegner sicher im Visier haben, kann er Ihnen immer noch entwischen.
Mick Schnelle: »Der Combat Flight Simulator ist eine leicht zugängliche Simulation, die vor allem durch ihre gut und spannend gestalteten Einzelmissionen überzeugen kann. Der Expertenmodus macht jedoch nur wenig Spaß, und die Gegner sind keine Herausforderung für Profis.«	Rüdiger Steidle: »European Air War bietet keine spektakulären Innovationen, sondern klassische, hochwertige Simulationskost für Hobby-Piloten. Wer auf spannende Luftkämpfe Wert legt, wird bestens bedient. Schade nur, daß es keine handgemachten Einzelmissionen gibt.«
GameStar-Wertung: 83%	GameStar-Wertung: 84%

Tiefflug in den Wertungskeller

Fighter Pilot

Origin ist für gute Flugsimulationen bekannt, Charybdis für schlechte Grafik. Was passiert, wenn diese beiden Entwicklerwelten aufeinanderprallen?



Die Raketen können Sie aus jeder beliebigen Position abschießen.



Zwei MiGs auf einen Streich erwischt man auch nicht alle Tage.

Sind Sie ein talentierter Pilot? Das bringt Ihnen leider nichts: Zumindest in Fighter Pilot werden Sie Ihre Kenntnisse nicht brauchen, sondern zum Knöpfchendrücker degradiert. 20 Missionen lang fliegen Sie wenig detaillierte Polygonkonstruktionen, die behaupten eine F/A-18, F117/A, F-22 oder gar eine russische SU-35 zu sein. Mit Vollgas und Autopilot brausen Sie über vorwiegend braune Landschaften, um Raketen mit 100 prozentiger Treffergarantie auf automatisch erfaßte Luft- und Bodenziele zu hetzen. Für gewöhnlich reicht schon ein Treffer, und die MiGs, Hubschrauber und SAM-Stellungen gehen in die ewigen (und vermutlich etwas weniger schäbig texturierten) Pixelgründe ein.

F-15 trifft iPanzer

Spielerisch unterscheiden sich die Flieger kaum. So können Sie den in natura sehr behäbigen Stealthfighter F-117A glatt als Jäger zweckentfremden und eine an sich überlegene Mig nach der anderen vom Himmel holen. Genauso unrealistisch wie das Fluggefühl ist die Bewaffnung. Zwischen 20 und 30 Raketen passen immer an Bord. Entstanden ist Fighter Pilot aus einer Zusammenarbeit von Origin mit den iPanzer 44-Entwicklern Charybdis. Kein Wunder, daß die Grafik wie eine Mischung aus den langweiligen Landschaftstexturen von F-15 und den wenig detaillierten Objekten aus besagter Panzersimulation wirkt. Lediglich die Luftkämpfe im Mehrspielermodus für acht Piloten machen ein wenig Spaß, falls Sie sich lediglich auf das MG beschränken und auf die über-zielgenauen Raketen verzichten. MIC

Mick Schnelle



Unter aller Kanone

Ich bin entsetzt! Wie konnte unter Federführung des Klasse-Entwicklers Andy Hollis nur ein solcher Murks entstehen? Klar, eigentlich stammt Fighter Pilot von Charybdis, Hollis hat »nur« als Produzent agiert. Doch Qualitätskontrolle hätte er doch ausüben müssen.

Fighter Pilot ist in etwa so spannend wie der Windows-Startbildschirm, die Erledigung der Aufträge eine reine Formsache. Selbst das Handbuchstudium der Konkurrenzprodukte verursacht im Vergleich wahre Adrenalinschübe. Meist schicken Sie den Gegnern nur eine Rakete entgegen, und schon segnen sie das Zeitliche. Da nützt auch der günstige Preis nichts mehr: Sowohl Action- als auch Simulationsfreunde sollten diese fliegende Gurke meiden.

Fighter Pilot

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Sterbenslangweiliger Action-Simulator

Adventures

Martin Deppe



Bald steht uns ein Duell der Giganten ins Haus. Haudegen Indiana Jones wird gegen seine gut bestückte Kollegin Lara Croft antreten müssen. Die kommenden Action-Adventures der beiden Helden, **Infernal Machine** und **Tomb Raider 3,** haben wir Ihnen bereits ausführlich vorgestellt. Ich bin gespannt, wer das archäologische Wettrennen um die Spielergunst gewinnt.

Wie sieht's mit Ihnen aus – welche der beiden Titelfiguren finden Sie aufregender: Indy, der seine ersten Abenteuer auf der großen Leinwand bestand? Oder Lara, die Computerspiel-Ikone der 90er Jahre? Schreiben Sie uns doch Ihre Meinung. Die originellste Begründung für Ihre Lieblingshelden-Wahl werden Sie demnächst an dieser Stelle finden.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	-	81%
13	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	-	75%
23	Atlantis	Adventure	-	74%
24	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	8/98	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.« [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Inhalt

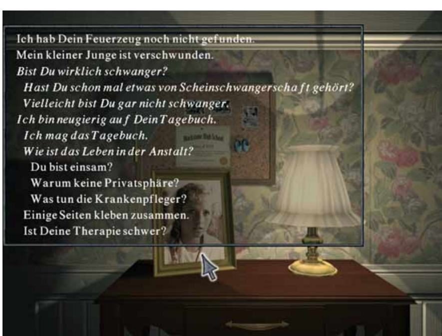
Tests

Jäger des verlorenen Sohnes

Blackstone Chronicles

Eine verlassene Nervenheilanstalt mit einem Dutzend unsichtbarer Untoter dient als ungewöhnliche Adventure-Kulisse.

Horror-Autor John Saul ist zwar nicht so berühmt wie Stephen King, schrieb aber immerhin 26 Gruselbücher. Unter anderem verfaßte er die Romanreihe **Blackstone Chronicles**, die momentan zu einer Mini-Fernsehserie umgesetzt wird. Zusammen mit Infocom- und Legend-Veteran Bob Bates (**Shannara**) entwarf Saul außerdem ein Render-Adventure um die Nervenheilanstalt Blackstone.



Klick aufs Foto startet einen Multiplechoice-Dialog.

Odyssee in Pseudo-3D

Der letzte Direktor der stillgelegten Anstalt, Ihr Vater, ist vor wenigen Jahren verstorben. Doch sein Geist lebt weiter. Sein geliebtes Blackstone soll demnächst als Museum neu eröffnet werden. Dieser Frevel bringt ihn so in Rage, daß er Ihren kleinen Jungen entführt und in einer Geheimkammer versteckt. Auf der Suche nach Ihrem Sohnemann durchwandern Sie in der Ich-Perspektive das alte Gemäuer. Dabei sind nur Geradeausmärsche und rechtwinklige Drehungen erlaubt, oft müssen Sie umständlich mehrmals klicken, um eine bestimmte Stelle zu erreichen. Die Bewegungen erleben Sie als gerenderte Kamerafahrten. Ruht der Mauszeiger auf einem wichtigen Objekt, leuchtet er auf. Ein Klick öffnet dann ein Menü, das alle möglichen Aktionen anbietet. Eingesammelte Gegenstände lassen sich kombinieren.

Leeres Geisterhaus

Das gesamte Gebäude ist menschenleer. Lediglich Stimmen ertönen aus dem Off, wenn Sie die Zimmer ehemaliger Patienten betreten. Die verstorbenen Ex-Bewohner plaudern gerne über ihr früheres, unglückliches Anstaltsleben. In Multiplechoice-Dialogen erfahren Sie, wie Sie Behandlungsräume öffnen oder Apparaturen bedienen. So lassen sich die verklebten Seiten eines Tagebuchs nur mit einer Art Dampfmaschine trennen – aber erst, nachdem Sie die Schalterkombination erfahren haben. Manche Rätsel sind unter Zeitdruck zu lösen. Einmal sperrt Sie Ihr verblichener Vater beispielsweise in eine Einmann-Sauna. Wenn Sie die nicht rechtzeitig öffnen, geraten Sie enorm ins Schwitzen – bis zum Herzstillstand. Zum Glück gibt's jederzeit eine Undo-Funktion. MD



Dieses Zimmer einer Ex-Patientin gehört bereits zu den grafischen Höhepunkten.

Martin Deppe



Hallo, ist hier jemand?

Der unterschwellige Horror-Funken will einfach nicht richtig überspringen. Kein Wunder: In der stillgelegten Anstalt herrscht wahrlich Museumsstille, kein Mensch kreuzt meine Wege. So gut die deutschen Synchronsprecher auch sind; ihre körperlosen Stimmen können echte Charaktere nicht ersetzen.

Dafür leide ich mit den ehemaligen Patienten. Wie beim Geist der scheinschwangeren Marilyn, die sich unbändig auf ihr Baby freut. Als ich später in die Patientenkartei schaue, steht beim Entlassungsgrund der echten Marilyn lapidar »Selbstmord«. Wenn Sie ungewöhnliche Adventures abseits ausgetretener »Held rettet die Welt«-Pfade mögen, sind die düsteren Chroniken eine Überlegung wert – sonst nicht.

Blackstone Chronicles

Genre:	Adventure	Hersteller:	Mindscape
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 175 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



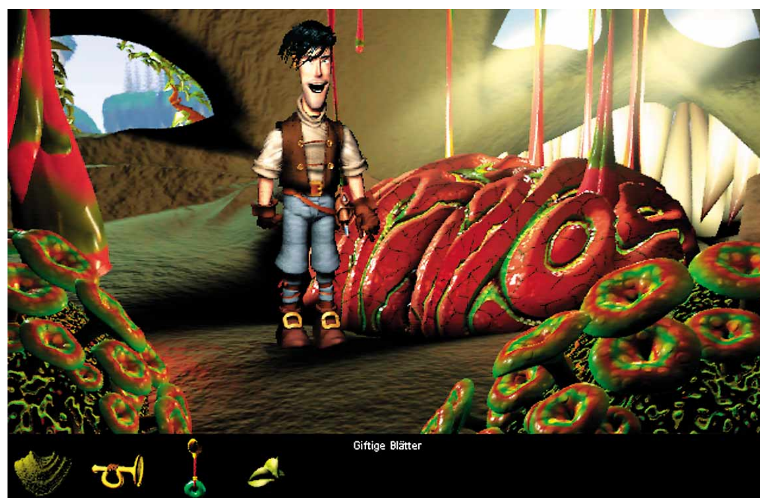
Lebloses Renderadventure mit Düsterstory.

Das Rettungs-Business boomt

Rent a Hero

Ein Drache, eine Jungfrau und ein Held zum Mieten: Rent a Hero mischt klassischen Abenteuerstoff mit guter Grafik und einer Prise Humor.

Auf CD: Spielbare Demo



Rodrigo vergiftet ein faulendes Drachenhirn, um eine Rotte Aasfresser auszuschalten.

Christian Schmidt



Todsünde

Eines der größten Ärgernisse bei Adventures ist es, wenn bereits als belanglos abgehakte Objekte plötzlich für ein Rätsel Bedeutung kriegen. Warum sprießt ein Pilz erst dann aus dem Waldboden, wenn ich ihn für ein Rätsel brauche? Warum finde ich in einem vormals erfolglos durchsuchten Gebüsch auf einmal einen Teddy? Wenn Sie nicht genau das tun, was die Designer vorgesehen haben, stecken Sie schnell fest.

Schöne Szenerien

Auf der Haben-Seite verbucht Rent a Hero die aufwendige Grafik, auch wenn deren Qualität im späteren Spielverlauf abflaut. Gerade die Videos sind sehr ansehnlich. Dazu kommt stimmungsvolle Musik, die sich jedem Schauplatz anpaßt. Der Preis für den optischen und akustischen Luxus sind teilweise nervenaufreibende Ladezeiten. Das gradlinige Abenteuer ist zumindest für Adventure-Neulinge einen Blick wert.

Auf der Erde sind schwertschwingende und drachentötende Heroen eher selten. Nicht so auf der Fantasy-Insel Tol Andar: Dort ist »Held« ein stinknormaler Beruf – und die Konkurrenz erdrückend. Rodrigo, ein Miet-Siegfried der erfolglosen Sorte, träumt vom richtig großen Auftrag. Und endlich scheint seine Chance gekommen: Eine Horde angriffslustiger Piraten in schwebenden Schiffen bedroht die Insel…

Fantasy und Hightech

Um der räuberischen Korsaren Herr zu werden, reist Rodrigo auf seinem magischen Gleiter rund um das idyllische Eiland. Alle Schauplätze und Figuren sind aufwendig gerendert. Zur Verfeinerung der Grafik verwendet Rent a Hero Techniken, die für ein Adventure ungewöhnlich sind: Damit sich die animierten Figuren perfekt in den Hintergrund einpassen, sind sie von durchsichtigen Pixelrändern eingerahmt. Wenn Rodrigo umhergeht, schimmert er durch transparente Rauchfahnen und Lichtstrahlen oder verschwindet beinahe in schattigen Ecken. Außerdem werden Wechsel zwischen manchen Schauplätzen von kurzen Kameraschwenks begleitet. Trotz soviel Aufwand wirken die animationsarmen Hintergründe oft reichlich leblos.

Rätsel light

Die Steuerung Ihres Helden ist erfreulich einfach: Ein einziger Mausklick läßt Rodrigo lostraben oder interessante Objekte untersuchen. Gegenstände im Inventar verwendet er per Mausklick automatisch zur Lösung von Puzzles, sofern Sie sich am richtigen Ort aufhalten. Rodrigos Abenteuer verlaufen streng linear. Viele Objekte tauchen erst auf, wenn sie für ein Puzzle benötigt werden. So weht am zunächst einsamen Strand später urplötzlich eine Piratenflagge. Wenn Sie längere Zeit erfolglos an einem Problem knobeln, greift eine praktische Online-Hilfe mit dezenten Tips ein. CS



Die Mitgefangene kommentiert Rodrigos Fluchtversuche.

Rent a Hero

Genre:	Adventure	Hersteller:	Neo
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 170 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 16fach CD

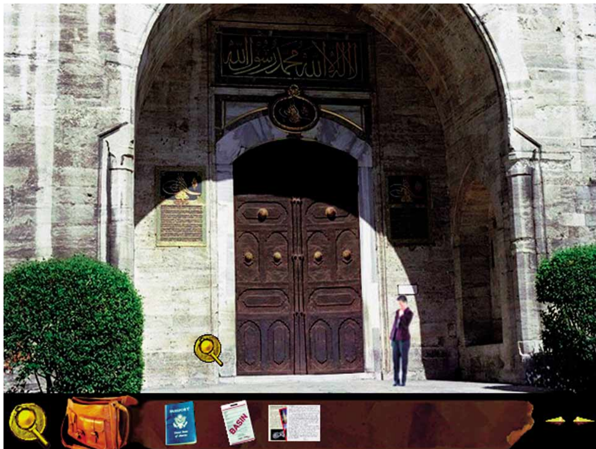
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Hübsch, aber rätseltechnisch schwach.

Byzantine

Auf Spurensuche in Istanbul.



Am Topkapi-Palast wartet eine junge Dame auf Sie.

Sie sind (mal wieder) ein amerikanischer Journalist. Ihr türkischer Freund Emre schickt Ihnen eine Nachricht, in der er um Ihre Hilfe bei einem spektakulären Fall bittet. Sie wittern die Story Ihres Lebens und fliegen hin. Als Sie ankommen, ist Emre verschwunden...

Egmonts Adventure **Byzantine** zeigt Ihnen die Schönheit Istanbuls in einer Mischung aus echten Photos und frei beweglichen, groben Rundumansichten. Insgesamt 45 Minuten Videos mit ordentlichen Schauspielern, aber in nur durchschnittlicher Bildqualität, tragen die spannende Krimihandlung weiter. Einsteigerfreundlich: wie bei **Tex Murphy 3** können Sie sich zu allen Rätseln Tips geben lassen. GUN

Gunnar Lott

Kurz-Krimi

Byzantine versucht, ein »Allein in einer fremden Stadt«-Gefühl zu vermitteln, das wohl fast jeden von uns in Istanbul beschleichen würde. Das funktioniert nicht ganz, weil die Handlung sehr gradlinig ist und die Rätsel erfahrene Knobelfans unterfordern. Die spannende Geschichte reizt allerdings trotzdem zum Weiterspielen. Einsteiger mit Türkei-Interesse können die Reise buchen; gestandene Adventure-Experten sollten's bleibenlassen.

Byzantine

Genre:	Adventure	Hersteller:	Egmont
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Solides Adventure für Türkei-Fans.

DER 13. MONAT

Ultima Online Tagebuch

Europa und Drachenfels sind da – gute Nachricht für europäische UO-Fans?


Schwere Verantwortung kommt auf Belle Star zu.

Origin präsentiert den Spielern, die UO schon bis zu einem Jahr die Treue gehalten haben, eine reiche Palette an Geburtstagsgeschenken: Das beginnt beim sogenannten Big Window, in dessen Genuß urprünglich nur Käufer des Upgrades T2A kommen sollten, setzt sich über eine Preissenkung für schnellentschlossene T2A-Besteller fort und gipfelt in vier neuen Servern, die für bessere Bandbreiten vor allem außerhalb der USA sorgen sollen. Zwei japanische Server sind bereits vor wenigen Wochen ans Netz gegangen, nun folgen »Europa« und »Drachenfels«. Ob der Standort London europäische Fans wirklich von Lag befreit, bleibt allerdings erst einmal abzuwarten. Ebenfalls überraschend, und jedenfalls erfreulich: Die Schweigepflicht der T2A-Betatester wurde gelockert, und die Erweiterungs-CDs sollen bereits Ende Oktober in die Post wandern.



Unschätzbares Geburtstagsgeschenk: Mit The Big Window lassen sich Statusanzeigen, Inventar und dergleichen aus dem Spielfenster ziehen und auf dem Randbereich ablegen.

Belle Star's Diary

Verwirrspiele

Neben dem Verlust unserer Titel brachten Reform und neue Gesetze noch weitere Unbill. So konnten selbst die Herolde jetzt oft nicht mehr sagen, wer edler Gesinnung und wer ein Raubritter war. Weil überführte Mörder mit drakonischeren Strafen zu rechnen hatten denn je, sannen viele der ehemaligen Dread Lords auf allerlei Tricks und Tarnmanöver, um ihre Opfer nun hinterrücks in den Tod zu locken. Ich sollte das gleich am folgenden Tag zu spüren bekommen.

Notausgang

Als ich in Covetous das gewohnte Schlangenbarbecue veranstalten wollte, stürzte sich ein Kämpfer mutwillig in mein Flammenfeld. Kaum angesengt, fing er prompt an, wie am Spieß zu schreien: »Mörder, sie greift mich an!« Und im selben Moment schoß er auch bereits seine Armbrust auf mich ab. Von dem Tumult aufmerksam geworden, drangen drei weitere »Ritter« ohne lang zu fragen ebenfalls auf mich ein. Ehe ich noch wußte, wie mir geschah, war ich so schwer verletzt, daß mir nur eiligste Flucht als Ausweg blieb. Meine Rune brachte mich nach Trinsic, wo ich, aus vielen Wunden blutend, erst einmal beim Heiler Schutz suchen mußte.

Clan Star unite

Den anderen erging es kaum besser. Auch Corey und Sascha wußten von Verrat und feigen Angriffen zu berichten, als wir uns wenige Stunden später im Keg&Anchor trafen. In dieser Situation konnte nur eines helfen: sich noch enger zusammenzuschließen. Bei einigen Krügen Ale beschlossen wir also, unser Kapital zu vereinen, ein Haus sowie einen Gildenstein zu kaufen und einen Clan zu begründen, der eines Tages als große, verschworene Gemeinschaft allen Gefahren Britannias trotzen würde. CG

(wird fortgesetzt)


Hat man das Geld fürs Haus zusammen, kommt das Problem: Wohin mit dem Ding?



Selbst die Arktis ist zu klein, und auch in der Wüste ist kein Platz.

Budget

Charles Glimm



Klar, daß es bei Budgetspielen ums Sparen geht. Jetzt beweisen auch einige Softwarefirmen eine ungewöhnliche Sparsamkeit: Bisher war es noch gang und gäbe, der eigenen Budget-Reihe eine (mehr oder minder) schmucke Schachtel zu gönnen, doch nun verzichten manche Hersteller ganz auf teure Neuauflagen.

Statt dessen kommen Spiele-Restposten wieder in die Regale, nur durch einen Aufkleber neu gekennzeichnet. So liegt zum Beispiel GT Interactives Replay-Serie auf Eis, dafür zieren Super-Sparpreis-Sticker die Originale. Auch Sierra schwört auf eine ähnliche Taktik. Den Vorteil von der Sparpolitik haben die Käufer. Denn die bekommen statt abgespeckter Handbücher und Packungen das komplette Originalspiel.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Best of Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Total Heaven	Europress	6/98	88%
6	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
7	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
8	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
9	Anstoss 2 Gold	Ascaron	NEU	84%
10	Megapak 9	Koch Media	8/98	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	NEU	88%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	NEU	88%
4	Diablo	Action-Rollenspiel	11/98	85%
5	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	11/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	11/98	84%
8	Gex 3D	Jump-and-run	NEU	83%
9	Heavy Gear	Mechspiel	10/98	83%
10	Uprising	Actionspiel	NEU	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Vergoldete Nachspielzeit

Anstoss 2 Gold

Anstoss 2 geht in die dritte Runde. Die Gold Edition enthält neben dem Addon zahlreiche neue Features.


Bereits seit dem Verlängerung-Addon gibt es verschönte Spielszenen zu bewundern.

Mick Schnelle



Immer noch der Beste

Anstoss vor – noch ein Tor. Der Fußballmanager aus Gütersloh behauptet in der Gold-Version weiterhin seine Spitzenstellung. Die Spielszenen werden zwar immer noch vorberechnet, in Echtzeit ermittelte Ergebnisse sind erst für Anstoss 3 im nächsten Jahr geplant. Doch auch mit den Szenen aus der Retorte sind die Spieltage spannend.

Trotz der hohen Komplexität bleibt Anstoss 2 sehr zugänglich. Gut, die zusätzlichen Features sind kein Grund für einen Neukauf, selbst das Update muß für Besitzer von Hauptprogramm und Verlängerung nicht sein. Wer sich bislang aber nicht zum Kauf durchringen konnte, hat nun eigentlich keine Ausrede mehr. Einen bessseren Fußball-Manager gibt es zur Zeit nicht!

Vor Jahresfrist stürmte der Fußball-Manager Anstoss 2 aus dem Hause Ascaron mit netter Grafik und hoher Spieltiefe den Spitzenplatz seiner Zunft. Die Erweiterungs-CD mit dem treffenden Namen Verlängerung machte Sie zum Bundestrainer. Mit Anstoss 2 Gold bekommen Sie im Kombipack neben Hauptprogramm und Zusatz-CD neue Features und ein sehr ausführliches Tips-Handbuch.

Trainer mit Charakter

Nach wie vor fungieren Sie als Manager und Trainer in Personalunion. Neuerdings können Sie Ihr Alter Ego aber auch durch sechs Eigenschaften charakterisieren. Zwölf Punkte dürfen Sie beispielsweise auf Verhandlungsgeschick, Motivationsfähigkeit oder Autorität verteilen. Die Fähigkeiten beeinflussen Ihren Erfolg bei Spielereinkäufen, Ansprachen oder Spielerkontrolle. Danach suchen Sie sich den Top-Verein Ihrer Wahl aus oder beginnen bei einem Regionalligisten und arbeiten sich im Karrieremodus nach und nach an die Spitze. Ganz nebenbei dürfen Sie auch auf dem Schleudersitz des Bundestrainers Platz nehmen.

Detailarbeit

Während Sie Trainingspläne für Ihre Recken erstellen und Bandenwerbung an den Mann bringen, sorgen Sie sich in der Goldedition auch um den Fanartikelverkauf. Neuerdings bekommen Sie jederzeit auf Anfrage mitgeteilt, wie der Vorstand zu einer Vertragsverlängerung steht. Neue Statistiken zur eigenen Leistung, das aktuelle Reglement für Champions League, UIC und europäischen Supercup sowie ein rund 100 Seiten starkes Buch mit Anstoss-2-Tips und der Entstehungsgeschichte runden das Goldpack ab. Nur auf die echten Spielernamen müssen Sie mangels Lizenz nach wie vor verzichten – für Abhilfe sorgt allein der allumfassende Editor. MIC


Über 60 Fanartikel erwarten Sie neuerdings.

Gold zum Update-Preis

Wenn Sie Anstoss 2 plus Verlängerung schon besitzen, gibt es für 20 Mark ein Update. Haben Sie nur Anstoss 2, müssen Sie 35 Mark investieren. Für 10 Mark Aufpreis gibt's das Tips-Buch dazu.

Anstoss 2 Gold

Genre:	Fußball-Manager	Hersteller:	Ascaron
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Der derzeit beste Fußball-Manager.

Eine Packung voller Würmer

Full Wormage

Würmer graben Gänge und produzieren Humus – von wegen! Sobald keiner hinsieht, ballern sich die kleinen Kerle gegenseitig die Hucke voll.

Alle Spiele, in denen Team 17s rosafarbene Kriecher jemals aufgetaucht sind, hat Microprose in der Sammlung **Full Wormage** zusammengepackt. Dazu gehören das Ur-**Worms** nebst **Reinforcements** ebenso wie **Worms 2** und der Würmer-Tisch aus **Addiction Pinball**.

Christian Schmidt



Zum Schießen

Aus dem simplen Spielprinzip kitzelt das humorige Worms jedes Quentchen Spielspaß heraus. Vor allem mit einigen Freunden am gleichen PC macht die knallbunte Ballerei einen Mordsspaß. Sie sollten sich aber darüber im Klaren sein, daß Sie mit Full Wormage im Prinzip ein Worms 2 mit netten Dreingaben kaufen; angesichts des in jeder Hinsicht besseren Nachfolgers wird Sie das Ur-Worms (ebenso wie der Flippertisch) maximal für ein paar Stunden unterhalten.

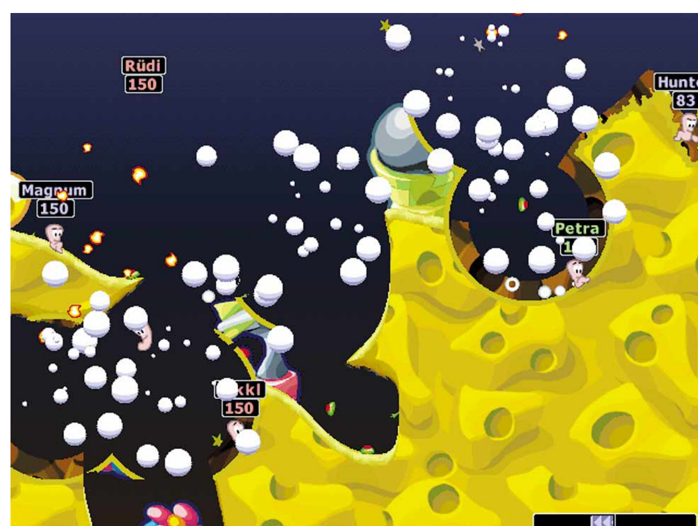
Brutale Tierchen

Der Star der Packung ist das gut ein Jahr alte **Worms 2**. Auf einer zufällig generierten 2D-Landschaft stehen zahlreiche Würmer aus verschiedenen Landschaften. Um die lästigen Gegner aus dem Weg zu räumen, greifen Ihre Würmer in ein umfangreiches Waffenarsenal: Die Palette reicht von der simplen Pistole bis hin zur Lenkrakete. Ist einer Ihrer Würmer an der Reihe, bestimmen Sie Waffe, Abschußwinkel und Stärke; die Projektile sausen daraufhin in Richtung Gegner, um ihm mit einer farbenprächtigen Explosion den Garaus zu machen. Das martialische Geschehen wird durch die Comicgrafik humorvoll entschärft.

Der Wurm-Vater

Das inzwischen reichlich angegraute Original-**Worms** wird von seinem Nachfolger grafisch und spieltechnisch um Längen geschlagen; verträumte Nostalgiker oder Besitzer älterer Computer können den Dos-Veteran aber getrost noch einmal warmlaufen lassen. Dank der Erweiterung **Reinforcements** basteln Sie an Grafik und Sound herum.

Gute Grafik und akkurate Ballphysik machen den Worms-Flipper aus **Addiction Pinball** ideal für ein kurzes Spielchen in der Mittagspause. Der zweite Tisch des Originalspiels wurde für **Full Wormage** übrigens kurzerhand gekappt – was den spielerischen Nutzwert schmälert. Dafür liegen der Packung drei gedruckte Handbücher und ein T-Shirt bei. CS



Worms 2: Die Bananenbombe des roten Teams gestaltet die Landschaft kräftig um.



Addiction Pinball: Auch beim Worms-Flipper heißt es Schießen, Schießen, Schießen.

Full Wormage

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Microprose
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS/Windows 95	Festplatte:	ab 20 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Worms 2	Action-Strategie	Gut
Worms United	Action-Strategie	Befriedigend
Addiction Pinball	Flipper	Befriedigend

Zusammenfassung: Wer unkomplizierte Action liebt, kommt mit den rabiaten Würmern voll auf seine Kosten. Das Highlight der Sammlung ist klar Worms 2, der Nutzwert des Ur-Worms und des halbierten Addiction Pinball hält sich in Grenzen.

Spritzige Action, vor allem in der Gruppe.

77%

Bis daß der Tod euch scheidet

Total Annihilation

Menschen und Maschinen kämpfen bis zum letzten Mann und Roboter.

Was tun in einer Galaxis, die durch jahrtausendelange Kämpfe mit dem Erzfeind völlig verwüstet wurde? Man nutzt die verbliebenen Ressourcen, um dem verhaßten Gegner endgültig den Garaus zu machen.

Held an der Spitze

Sie steuern in Total Annihilation wahlweise die menschlichen Streitkräfte der Arm oder die Hightech-Maschinen der Core. Kernstück Ihrer Echtzeit-Armee ist der Commander, den es um jeden Preis zu schützen gilt. Der vielseitige Anführer ist nicht nur äußerst wehrhaft, sondern stampft auch Gebäude aus dem Boden und heilt beschädigte Einheiten. Beides kostet Energie und Metall, das Kraftwerke und Minen gemächlich fördern. Jeder Seite stehen beinahe 90 verschiedene Bauwerke und Einheiten zur Verfügung, aus denen Sie Ihre Streitmacht aufbauen. Die Auswahl reicht von spezialisierter Infanterie über Bomber und Schlachtschiffe bis hin zu außergewöhnlichen Truppentypen wie Amphibienfahrzeugen. Allen Produktionsanlagen und sogar Ihrem Commander können Sie mehrere Aufträge auf einmal erteilen, die dann abgearbeitet werden.

Tiefe im Spiel

Alle Truppen und Gebäude sind Polygonfiguren, die mit exzellenten Animationen aufwarten. Die Landschaften bestehen aus Bergen und Tälern, die von großem Einfluß für Schlachten sein können: Während Infanterie Hügel erklimmt, um von der erhöhten Position aus entfernte Gegner unter Beschuß zu nehmen, ist für Fahrzeuge an steilen Klippen von vornherein Endstation. Bei Kämpfen brennt Total Annihilation ein Feuerwerk an Explosionen ab; getroffene Panzer werden zurückgeworfen, brennende Bäume verlieren wirbelnde Blätter und (recyclebare) Wracks bedecken das Schlachtfeld. CS



Basis unter Beschuß! Die roten Arm versuchen, den Core-Stützpunkt einzuäschern.

Christian Schmidt



Das Auge spielt mit

Die Polygoneinheiten von T. A. sind mit das Schickste, was das Echtzeit-Genre zu bieten hat. Wenn Infanterie-Mechs ihre Waffen ausfahren und sich Panzer an Hängen neigen, sieht das so echt aus wie in kaum einem anderen Strategiespiel.

Zum Glück steckt hinter dem schönen Äußeren auch spielerische Substanz. Der Gegner versucht sich nicht nur an drögen Standardangriffen, sondern zieht unterlegene Einheiten auch wieder ab. Einzig die etwas lieblosen Einsatzbesprechungen und die Tendenz zu ständigen Massenschlachten schmälern das Echtzeit-Vergnügen.


In der großen Werft entsteht gerade ein protziges Schlachtschiff.

T. A. Unit Pack

Für 70 Mark bekommen Strategen ab Ende November auch den TA Unit Pack. Die Zweier-Kombo besteht aufs Total Annihilation nebst Zusatz-CD Die Core Offensive (solo: 40 Mark), die 75 neue Truppen- und Gebäudetypen, 25 Levels sowie einen Karteneditor enthält.

Total Annihilation

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	GT Super-Sparpreis
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Grafisch opulentes Echtzeit-Strategiespiel.

Uprising

Mittendrin statt nur dabei.



Die Basis sieht nach einem Angriff reichlich angeschlagen aus.

Wer wollte nicht schon mal mittendrin sein, wenn zwei Zukunfts-Armeen aufeinandertreffen? In **Uprising** dürfen sie den bösen Imperiumstruppen aus der Ich-Perspektive Paroli bieten, während Sie nebenbei ein Lager hochziehen und Truppen in die Schlacht schicken. In Ihrem Spezialvehikel namens Wraith düsen Sie über die schicken 3D-Schlachtfelder und nehmen Feinde mit zahlreichen Waffen unter Beschuß. Über schnell erlernte Tatstaturkommandos befehlen Sie außerdem den Bau von Gebäuden und Truppen; Panzer, Infanteristen und Flugzeuge ziehen automatisch gegen den Feind. Nach jeder Mission erhalten Sie Geld, das Sie in die Aufrüstung einzelner Einheitentypen oder des Wraiths stecken können. CS

Christian Schmidt
Actionlastig

Uprising versuchte sich noch vor Battlezone erfolgreich an der Verknüpfung von Taktik und 3D-Grafik, allerdings mit deutlichem Action-Übergewicht: Theoretisch lassen sich die Missionen auch durch Alleingänge im schlagkräftigen Wraith lösen. Die hektischen Kämpfe bestreite ich schon deshalb gern, um danach mit den Upgrades zu experimentieren.

Uprising

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft Classique
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 DM	Festplatte:	ca. 90 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Taktisch angehauchte 3D-Ballerei.

Oddworld

Live aus dem Schlachthof.



Telepathiefreie Zone: Ein Wachroboter brutzelt den meditierenden Abe.

Eines Tages macht der Schlachthofsklave Abe auf dem Planeten Oddworld eine schreckliche Entdeckung: Er und seine Artgenossen sollen zu Burger-Delikatessen verwurstet werden. Um den Völkermord zu vereiteln, rennen und springen Sie in **Oddworld: Abe's Oddysee** auf der Suche nach magischem Beistand durch 15 Levels. Der schmächtige Held lockt seine zahlreichen Widersacher durch Pfiffe und Schmähungen in Fallen oder übernimmt mittels Telepathie gar die Kontrolle über manche Gegner. Neben Fingerfertigkeit ist auch logisches Denken gefragt: Der richtige Einsatz von Schaltern, Teleportern oder Liften will wohlüberlegt sein. Die schön gezeichneten Hintergründe scrollen nicht, sondern schalten einzeln um. CS

Christian Schmidt
Mit Geisteskraft

Obwohl Abe's Oddysee ein Action-Adventure ist, erinnert es stellenweise an ein Denkspiel. An manchen der komplexen Rätsel grüble ich eine Stunde, um dann eine weitere Stunde lang an pixelgenauen Sprüngen zu scheitern. Trotzdem sind die Abenteuer des skurrilen Außerirdischen ungeheuer motivierend, nicht zuletzt dank der schönen Grafik.

Oddworld: Abe's Oddysee

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	GT Super-Sparpreis
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 DM	Festplatte:	ca. 1 oder 260 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Fordert Fingerfertigkeit und Hirnschmalz.

F1 Racing Simulation

Die Formel gegen Langeweile.



Schumi kann nichts dafür: So ein Dreher ist schnell passiert.

Letzten Monat erhielt F1 Racing Simulation Konkurrenz durch den eigenen Nachfolger, jetzt tritt das GameStar-prämierte Rennspiel in der Budget-Klasse an. Mit den Fahrerdaten und Flitzern der 96er Saison kämpfen Sie um begehrte WM-Punkte. Ohne tüchtiges Training sehen Sie bei den Rennen kein Land. Einsteigern greift das Programm auf Wunsch mit zahlreichen Fahrhilfen unter die Arme. Wenn Sie Ihren Wagen unter Kontrolle haben, dürfen Sie an den üppigen Wageneinstellungen feilen. Ohne 3D-Karte springt F1 Racing Simulation gar nicht erst an; die Streckengrafik sieht inzwischen aber etwas altbacken aus. Wenn Sie bis zu acht Freunde zusammentrommeln, steht auch einer zünftigen Netzwerk-Raserei nichts im Weg. CS

Christian Schmidt

Freude am Fahren

F1 Racing Simulation schafft den Spagat zwischen Anspruch und Unterhaltung beinahe mühelos. Profis werden vom realistischen Fahrmodell und den schier endlosen Tuning-Optionen gnadenlos gefordert, aber auch ich als Freizeitraser fühle mich dank komfortabler Lenk und Bremshilfen auf den Formel-1-Kursen pudelwohl.

F1 Racing Simulation

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft Classique
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 DM	Festplatte:	ca. 45 bis 195 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 16fach CD 3Dfx-Karte

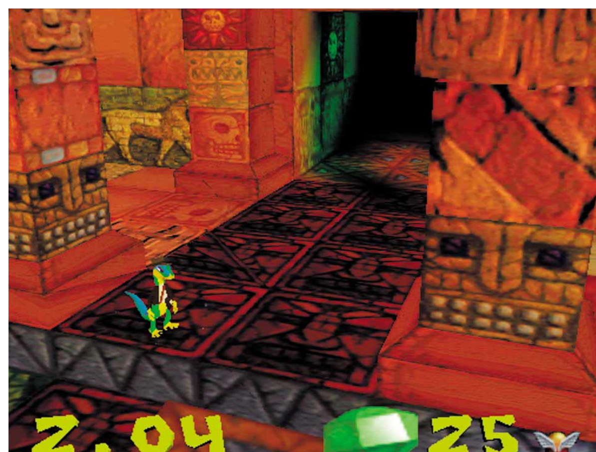
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Spaß und Realismus in der Formel 1.

Gex 3D

Ein Lurch kämpft sich durch.



Indiana Gex sucht in einem verborgenen Tempel nach wertvollen Kristallen.

Kanal 1: eine Seifenoper. Kanal 2: ein Schmachtschinken. Kanal 3: Ein fieser Widerling will die Macht über alle TV-Programme an sich reißen. Echserich Gex schreckt aus dem Sessel hoch und springt flugs in die Fernsehwelt, um den Bösewicht zu bezwingen. Das coole Reptil schlägt sich in bester Jump-and-run-Manier durch etliche 3D-Welten. Jeder Level von Gex 3D parodiert mit oft schreiend komischen Anspielungen ein Filmgenre, von Cartoon bis Horror. Gex erledigt seine skurrilen Gegner mit einem Schwanzschlag, sammelt fröhlich Punkteboni und sucht versteckte Extras. Schräge Effekte und stimmungsvolle Musiken sorgen für Atmosphäre, allen voran die launigen Kommentare der Echse. CS

Christian Schmidt

Cooler Hüpfer

Auf Konsolen gehen 3D-Jump-and-runs weg wie warme Semmeln, aber für den PC erweisen sich selbst Perlen wie Gex 3D als Ladenhüter. Eigentlich unbegreiflich, denn das gerade mal fünf Monate alte Gex bietet Action vom Feinsten, sieht klasse aus und ist mit einer deftigen Prise Humor gewürzt. Zum Budgetpreis muß sich die Echse vor keiner Nintendo-Konkurrenz verstecken.

Gex 3D: Enter the Gecko

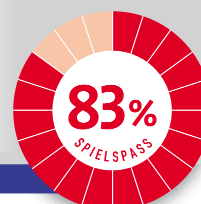
Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Ubi Soft Classique
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	ca. 15 bis 250 MByte

Spieler: Einer

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 24 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Herrlich schräges 3D-Jump-and-run.

Da lacht der Geldbeutel

Aktuelle Budget-Spiele

Alle Budget-Neuerscheinungen dieses Monats auf einen Blick.

Bei den Budget-Spielen ist Weihnachten bereits angebrochen: Die Liste enthält diesen Monat beinahe ausschließlich Neuzugänge. Den hochkarätigen Titeln widmen wir wie gewohnt eigene Tests, doch auch darüber hinaus findet sich die eine oder andere Perle. Die ausführlichen Angaben zu jedem einzelnen Titel helfen Ihnen dabei, die Spiele-Spreu von Weizen zu trennen. CS



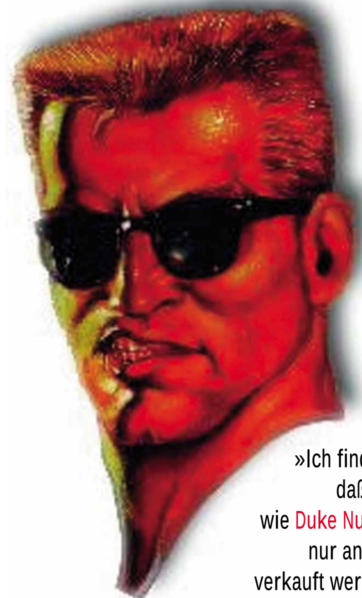
Heroes of Might & Magic 2: Ein Fantasyland will erobert werden.

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
1942 – Pacific Air War	Flugsimulation	-	1994	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
3D Ultra Minigolf	Sportspiel	-	1997	-	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
3D Ultra Pinball: Lost Continent	Flipper	58%	1998	2/98	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Betrayal in Antara	Rollenspiel	71%	1997	10/97	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Birthright	Strategie	62%	1997	10/97	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
F-22 ADF	Flugsimulation	84%	1997	1/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(06103) 33 44 44
F1 Racing Simulation	Rennspiel	86%	1997	1/98	Ubi Soft Classique	50 Mark	(0211) 338 00 33
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	75%	1998	2/98	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	83%	1998	7/98	Ubi Soft Classique	40 Mark	(0211) 338 00 33
Heroes of Might & Magic 2	Strategie	77%	1997	-	Ubi Soft Classique	40 Mark	(0211) 338 00 33
Hunter Hunted	Actionspiel	-	1996	-	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
I-War	Weltraumspiel	83%	1997	1/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(06103) 33 44 44
Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	78%	1997	12/98	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Leviathan	Echtzeit-Strategie	81%	1997	11/97	Funsoft Classics	30 Mark	(06103) 99 40 40
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	85%	1997	10/97	EA Classics	40 Mark	(02408) 94 05 55
Lords of the Realm 2	Strategie	-	1996	-	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	75%	1997	1/98	GT Super-Sparpreis	30 Mark	(01805) 25 43 91
Power Chess	Schachspiel	-	1997	-	Sierra	30 Mark	(06103) 99 40 40
Pandemonium 2	Jump-and-run	80%	1998	3/98	Ubi Soft Classique	40 Mark	(0211) 338 00 33
Rayman's World	Jump-and-run	64%	1997	12/97	Ubi Soft Classique	40 Mark	(0211) 338 00 33
Redline Racer	Rennspiel	70%	1998	5/98	Ubi Soft Classique	40 Mark	(0211) 338 00 33
Seven Kingdoms	Echtzeit-Strategie	73%	1997	11/97	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Shadows of the Empire	Actionspiel	79%	1997	11/97	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40
Silent Service 2	U-Boot-Simulation	-	1990	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Street Racer	Rennspiel	-	1997	-	Ubi Soft Classique	20 Mark	(0211) 338 00 33
Sub Culture	Actionspiel	81%	1997	12/97	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
Theme Hospital	Aufbauspiel	-	1997	-	EA Classics	40 Mark	(02408) 94 05 55
This means War	Echtzeit-Strategie	-	1996	-	Green Pepper	20 Mark	(0531) 21 53 40
Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	GT Super-Sparpreis	30 Mark	(01805) 25 43 91
Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	Total Annihilation Unit Pack (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 43 91
Ultimate Race Pro	Rennspiel	77%	1998	2/98	Microprose Powerplus	30 Mark	(0180) 525 25 65
Uprising	Actionspiel	83%	1997	1/98	Ubi Soft Classique	30 Mark	(0211) 338 00 33
Worms 2	Action-Strategie	80%	1997	11/97	Full Wormage (Comp.)	80 Mark	(0180) 525 25 65
X-Com Apocalypse	Taktikspiel	76%	1997	-	Microprose Powerplus	30 Mark	(0180) 525 25 65

Raus mit der Sprache

Leserbriefe

GameStar-Leser wissen selbst, was gut für sie ist – das schreiben jedenfalls viele Leser, die unsere Reportage »Die Deutschland-Blockade« gelesen haben.



»Ich finde es richtig, daß Programme wie Duke Nukem Forever nur an Erwachsene verkauft werden dürfen.«

Deutschland-Blockade

Euer Report zum Thema indizierte Spiele hat mir extrem gut gefallen. Ich finde es richtig, daß Programme wie Duke Nukem Forever nur an Erwachsene verkauft werden dürfen. Ich selbst bin aber 23 Jahre alt und möchte über diese Spiele informiert werden können. Und wenn mir dann eines zusagt, erwarte ich schon, daß das im nächsten Laden steht. Ob ich da meinen Ausweis zeigen muß oder nicht, ist mir eigentlich egal. Was in Deutschland unter dem Deckmäntelchen des Jugendschutzes alles verboten wird, paßt mir überhaupt nicht. *Tobias Maalen*

Bei uns hat jetzt ein kleiner, sehr guter Spieleladen dichtgemacht, weil er die niedrigen Stückzahlen importierter Spiele nicht mehr verkraftet hat. Die Nachfrage war riesig, aber leider meist nur von der Zielgruppe der 15- bis 18jährigen. Doch just an die durfte er nicht verkaufen. *Henning Richter*

Spiele zu indizieren ist absoluter Blödsinn. Eine ältere Person kauft sich das Programm, und wenn die Freunde im Laden dann nicht rankommen, wird es halt zehnmal gebrannt. Meiner Meinung nach hat die BPjS eine große Mitschuld an den vielen Raubkopien. *Anreas Theel*

Ich komme aus Österreich, und bei uns gibt es keine Indizierung. Gestern habe ich mir beispielsweise Mortal Kombat 4 geholt und ich liebe es, auch Sachen wie Quake 2 kann man hier einfach kaufen. Warum es in Deutschland diese Indizierung gibt, verstehe ich nicht. *Lukas Steinberger*

Mit meinen 27 Lenzen kenne ich die BPjS-Diskussion noch aus seligen C64-Zeiten. Seinerzeit entwickelte man schon eine gewisse Wut, daß einem eine Behörde vorschreibt, was gut für die moralische Entwicklung ist. Nun hat sich aber die Computertechnik enorm entwickelt. Da spritzt das Blut in einer grafischen Qualität, daß es jedem Horrorfilm zur Ehre gereichen würde. Deshalb bin ich heilfroh, daß die Hersteller dieser Machwerke mit ihren Produkten kaum noch Gewinne erzielen können, weil ihr krankes Gedankengut gleich auf dem Index landet. *Gunnar Steensen*

GameStar Die meisten Zuschriften lehnen das Index-Verfahren ab. In vielen Leserbriefen steht aber auch, daß Spiele wie Duke Nukem Forever nicht in Kinderhände gehören.

GameStar TV

Die News-Sendung ist spitzenmäßig. Besonders Dr. Test hat es mir angetan. Zig Male habe ich es angeschaut, und sogar beim 20. Mal kommen mir die Tränen vor Lachen. *Patrick Beck*

Die neue Folge von GameStar TV in Form einer Nachrichtensendung hinterließ bei mir einen etwas zwiespältigen Eindruck. Einige Witze und Anspielungen waren wirklich gelungen, aber die Wettersendung oder Dr. Test waren nicht so toll. *Hendrik Lens*

Ich fand Eure GameStar-TV-News recht witzig, vor allem die Parodie auf Godzilla ist super. Aber mußtet ihr unbedingt so viel aus der Sat-1-Wochenshow klauen? Ihr habt doch bestimmt was eigenes auf Lager. *Matthias Miemczyk*

GameStar In unserer nächsten Ausgabe startet eine ganz neue Staffel GameStar-TV – aber noch heißt es abwarten. Zur Überbrückung gibt's diesmal ein Medley.

NHL 99

Mir erscheint der Test zu NHL 99 ein wenig zu blauäugig. Der Stadionsprecher ist nicht schläfrig, er ist schlichtweg nervig. In jeder Drittelpause werden Prei-

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

se an die gleichen Leute verlost, die dann 20 Minuten später auch noch Vater eines gesunden Jungen werden. Und daß die Liebe deutscher NHL-Fans so weit geht, den Privatwagen mit in die Staaten zu nehmen, ist äußerst unwahrscheinlich – obwohl die Autos ständig ausgerufen werden. Zudem kommen alle aus dem Raum Aachen und lassen ständig das Licht brennen. *Oliver Pitthan*

GameStar Daß die Sprachausgabe im deutschen NHL 99 schlechter ist als im US-Original, ist unbestritten. Allerdings hat bei diesem Spiel jeder deutsche Kommentator einen schweren Stand. Erstens sind seine amerikanischen Kollegen extrem gut, zweitens gehört für viele Fans ein Original-Ami zur »National«-Hockeyliga einfach dazu. Schade, daß EA Sports keine internationale CD-Fassung mit wahlweise deutscher oder englischer Sprache veröffentlicht.

C3PO vs. R2D2

Ich lese GameStar seit der ersten Ausgabe und war immer davon begeistert. Aber im Preview zu Rogue Squadron ist euch ein derber Schnitzer unterlaufen. Oder stimmt es etwa, daß LucasArts den armen C3PO in einen Jäger quetschen will? Sitzt in dem Flieger nicht wohl eher eine R2-Einheit? Oder werden jetzt schon Dolmetscher zweckentfremdet, um Raumschiffe zu steuern?

Torben Lettschmidt

GameStar Tut uns leid: Natürlich sitzt R2D2 mit im X-Wing, C3PO konzentriert sich nach wie vor aufs Dolmetschen und auf die Einhaltung protokollarischer Details. Der zuständige Redakteur mußte sich zur Strafe ein Wochenende lang rund um die Uhr die Star-Wars-Filme in der kantonesischen Fassung angucken.

Technik-Wahn

Ich habe als Konsolenspieler angefangen und bin erst später ins PC-Lager übergelaufen. Was mir immer wieder auffällt, ist, daß man beim PC spätestens nach einem Jahr wieder irgendwo nachrüsten muß. Konsolen bleiben eine vergleichsweise lange Zeit aktuell, trotzdem verbessern sich auch Videospiele in puncto Grafik kontinuierlich. Meiner Meinung nach reizen die Entwickler von PC-Spielen die Fähigkeiten der Hardware nicht annähernd aus. Warum auch, die Spieler investieren bereitwillig in die neueste Hardware. *Nico Schubert*

Auch PC-Entwickler lernen ständig dazu, allein mit verbesserter Hardware sind die Fortschritte in Sachen Grafik oder KI nicht zu erklären. In Unreal beispielsweise steckt schon deutlich mehr Knowhow als in den Genrevorgängern. Anders als bei Konsolen, die (abgesehen von einer neuen Geräte-Generation) nur durch neue Algorithmen immer ausgefeilter werden, verbessert sich beim PC auch die grundlegende Spiele-Technik – mit dem ärgerlichen Effekt, daß der Rechner von Zeit zu Zeit nachgerüstet werden muß. Im Hardware-Teil kümmern wir uns regelmäßig ums Thema preiswerte Updates, in der letzten Ausgabe etwa haben wir das Thema »kostenloses PC-Tuning« im Schwerpunkt genau unter die Lupe genommen.

Die Gewinner der Jubiläumsverlosung

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 10/98, S. 194 bis 196: Thomas Rogalski, Landshut • Arthur Stepanik, Wellesweiler • Bernhard Brustmann, Hofheim-Marxheim • Andreas Schreiner, Vorderhindelang • Dirk Wolf, Rugensee • Lorand Gaspar, A-Wien • Jens Schwarz, Borken-Gombeth • Benjamin Donalies, Gaufelden • Sebastian Dusch, Benningen • Stefanie Prause, Waltrop • Emanuel von Zezschwitz, München Philipp Schäck, Berlin • Lars Spangenberg, Heringen • Peter Garstenauer, A-Großraming • Alexander Illg, Siegen • Sebastian Kameter, Gütersloh • Udo Groß-Onnebrink, Südlohn • Clemens Bogedain, Selbitz • Simon Baumann, Lüdinghausen Jens Wagenschwanz, Eisfeld • Florian Burda, Münster • Katja Ebermann, Berlin • Florian Langmann, Verden • Moritz Hiltl, Pfinztal • Martin Rück, Delitzsch • Manfred Dercks, Bedburg-Han • Holger Saligmann, Bonn • Rico Klinkewitz, Dresden • Ingo Litfin, Laupheim • Andreas Braeger, Lübeck • Markus Müller, Walddorfhüslach • Alexander Beck, Nürtingen • Marc Mulack, Bremen • Martin Gillner, Braunschweig • Marcus Schnepf, Rheinau • Martin Winkels, Bedburg • Benedikt Bruckert, Malsch • Robert Klosa, Delmenhorst • Christoph Remberg, Rheine • Tim Houdek, Limburgerhof • Dirk Dick, Oberhausen • Björn Preperski, Berlin • René Stult, Ludwigsfelde • Christian Siems, Osterholz-Scharmbeck • Michael Hecker, Ratingen • Mike Heinze, Leipzig • Matthias Oberer, Steinbach • Sven Laudan, Hamburg • Reinhard Schossig, Waldkraiburg • Markus Fiß, Zeithain • Michael Derendorf, Appen • Michael Tschürtz, A-Loipersbach • Bernd Brüggemann, Willich • Markus Osterloh, Essen • Patrick Cazales, Rötsweiler • Markus Busch, Neu-Isenburg • Christian Kleist, Nideggen-Wollersheim • Stefan Rexilius, Leverkusen • Gerald Krapf, A-Knittelfeld • Andreas Denig, Neunkirchen • Andreas Mühlenweg, Essen • Sascha Damnjanovic, Rimlingen • Frank Netta, Münster • Moritz Ahl, Netphen-Denz • Andreas Pollack, Schramberg • Markus Bacher, Pforzheim • Marita Sittig, Münster • Michael Zocher, Kaltenborn • Benjamin Kriemann, Berlin • Hans-Peter Röhrig, Köln • Marcus Rogalla, Waldenburg Christian Finger, Saarbrücken • Armin Stummböck, Trier • Harry Heck, Herdecke • Jürgen Sinschek, Frankfurt • Frank Hofmann, Ummerstadt • Sönke Engel, Stadthagen • Ralf Klobes, Tamm • Daniel Heinzelmann, Pfullendorf • Marc Preusche, March • Hannes Glück, Königsfeld • Burkhard Jahnen, Jülich • Felix Wendlandt, Berlin • Michael Schlichter, Ensdorf • Daniel Gerling, Hohndorf • Jürgen Hustava, A-Wien • Stefan Paßmann, Hamminkeln • Belardo Vito, CH-Kreuzlingen • Oliver Schneider, Senden • Dennis Rasokal, Gelsenkirchen • Jan-Olaf Schönemann, Hamburg • Florian Schneider, Laubach/Eifel • Uwe Rennwanz, Ratingen • Sebastian Kohler, Schwedt • Stephan Büchel, Stolberg • Christian Dippold, Regenstauf • Guido Wuttig, Zinnowitz • Loenhardt Rau, Essen • Patrick Kaindlbauer, A-Au • Nils Diestler, Loitz Mathias Laubinger, Madeburg • Simon Scherner, Ibbenbären • Daniel Rolfes, Garrel • Gunnar Teufel, Bochum • Marc Schmidt, Bad Arolsen • Daniel Patze, Mötzelbach • Benjamin Mittermeier, Moos • Michael Willnmeit, Münster • Andrej Kalinicenko, Bielefeld • Jens Lachetzki, Helmstedt • Udo Karnebose, Troisdorf • Michael Kaminski, Bomlitz • Benjamin Miesbauer, Nürnberg • Sebastian Staudt, Schmelz • Johannes Hellemann, Reichshof • Dierk Stelten, Bodenwerden • Oliver Zäh, Brackenheim • Martin Kiesow, Türkenfeld • Gottfried Fischer, A-Hirschbach • Markus Günther, Burgkirchen/Alz

»Wild« Bill Stealey

Der Ex-Kampfpilot und Mitbegründer von Microprose bestimmt heute nicht nur die Geschicke von iMagic, sondern auch das Flugsimulations-Genre mit.



Alter: *51*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Sarasota, Florida*
Beruf: *Firmenchef*
Ausbildung: *Kampfpilot an einer Militärakademie*
Motto: *Führe, folge oder geh' zum Geier aus dem Weg.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1970 bis 1984	Air-Force-Pilot
1982	Mitbegründer von Microprose
1986 bis 1993	Mitarbeit unter anderem an F-15, Silent Service, Civilization
1995	Mitbegründer von Interactive Magic
1995 bis 1998	Mitarbeit unter anderem an iF-22, Warbirds, iF/A-18

Die Meilensteine des »Wild« Bill Stealey



Silent Service: Eines der ersten Spiele von Microprose sorgte für spannende Unterwasserschlachten im Pazifik.



Civilization: Die Berater in Sid Meiers genialem Strategieklassiker waren eine verkaufsfördernde Idee von Firmenchef Bill Stealey.



iF/A-18: Die neueste Flugsimulation von Interactive Magic bietet einfache Bedienung und Realismus pur, aber schwache Grafik.

»Wild« Bill Stealey



10 Fragen zu Traumjobs und Wackelpudding

Dein erstes Computerspiel?
Star Raiders.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Pirates, F-19 und
das alte M1 Tank Platoon.
Lieblings-Multiplayer-Spiel?
War Birds.
Das enttäuschendste Spiel, das Du je gespielt hast?
Ich spiele keine schlechten Spiele.
Du wartest momentan auf…
European Air War.
Deine beste Entscheidung?
Sid Meier zu überzeugen, zusammen mit mir eine Firma zu gründen.
Dein schönster Tag war…
der, an dem ich meine Piloten-Lizenz bekam.
Dein Non-Computer-Hobby:
Fliegen und Golfen.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Verteidigungsminister.
Bei dir im Kühlschrank liegen…
Cola Light, Eiskrem und Wackelpudding.

»Wir müssen die Spiele vereinfachen, ohne die Profis zu vergraulen.«

Bill Stealey über die Zukunft von Flugsimulationen, seine Zeit mit Sid Meier und den wilden Bill.

GameStar: Was ist eigentlich so wild an »Wild« Bill Stealey?
Bill Stealey: Den Namen habe ich mir auf der Militärakademie verdient. Bei einem Ballspiel war ich Verteidiger, und mein Trainer hat mir meinen Job so erklärt: »Stell' dich hier hin und laß' keinen durch«. Als dann ein Gegenspieler auf mich zugerannt kam, habe ich so heftig mit meinem Schläger auf ihn eingedroschen, daß ich seinen Helm zertrümmert habe. Das war die Geburt von »Wild« Bill.
GameStar: Wie bist du von der Air Force zur Spielebranche gekommen?
Bill Stealey: Als ich mir einen Büro-Rechner kaufen wollte, lief in dem Laden gerade auf einem anderen Computer das Ballerspiel Star Raiders. Ich war davon so fasziniert, daß ich den Rechner samt Spiel mitgenommen habe.

»Sid Meier ist einer der genialsten Designer, die ich kenne.«

GameStar: Du warst an Sid Meiers Klassikern Pirates und Civilization beteiligt. Wie ist heute dein Verhältnis zu Sid?
Bill Stealey: Wir sind immer noch gute Freunde und sehen uns dann und wann. Sid ist wirklich einer der genialsten Designer, die ich kenne. Ich freue mich schon auf Alpha Centauri.
GameStar: Könntest du dir vorstellen, wieder mit ihm zusammenzuarbeiten?
Bill Stealey: Ich würde Sid liebend gerne bei uns haben, aber ich glaube, er ist mit seiner Firma Firaxis sehr glücklich. Dort kann er genau die Spiele programmieren, die er schon immer machen wollte. Die Pläne für sein Gettysburg lagen beispielsweise schon jahrelang bei Microprose in der Schublade.
GameStar: Als Firmenchef hast du normalerweise nicht direkt mit der Entwicklung von Spielen zu tun …
Bill Stealey: Ich schaue mir jedes Spiel an. Wenn mir etwas nicht gefällt, sage ich das auch, und es wird geändert. Die allererste Version von Civilization hat sich beispielsweise nicht gut verkauft, weil die Leute nicht verstanden, was sie tun sollten. Also habe ich Sid gesagt: »Wir brauchen Berater, die dem Spieler die nächsten Schritte erklären«. So entstanden dann die Mentoren, die beispielsweise neue Bauwerke vorschlagen.
GameStar: Flugsimulationen gehören heute nicht mehr zu den beliebtesten Genres. Woran liegt das?
Bill Stealey: Die Leute bevorzugen eher Echtzeit-Strategie. Ich denke, das kommt daher, daß diese Art von Spielen viel einfacher zu bedienen ist. Du setzt dich fünf Minuten hin und kannst loslegen. Bei Flugsimulationen mußt du vorher oft dicke Handbücher wälzen. Wir müssen die Bedienung so weit vereinfachen, daß auch Einsteiger sofort anfangen können. Ohne dabei die Profis zu vergraulen, die auf möglichst viel Realismus Wert legen. RS

»Wild« Bill privat



... und wenn ich groß bin, werde ich Pilot. »Wild« Bill als Kleinkind.



Ein paar Jahre später hat es der Draufgänger tatsächlich geschafft.



Mit seiner »Miss Magic« erobert Stealey auch heute noch die Lüfte.

CD-Inhalt 12/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Für 23 coole Demos, 7 Videos und viele, viele Treiber ...

...sind wieder zwei GameStar-CDs nötig: Exklusiv haben wir für unsere Leser die Demo zum 3D-Strategiespiel Wargasm, dazu Top-Demos wie Age of Empires – Rise of Rome (das offizielle Addon zum Strategie-Megahit), Populous – The Beginning (Bullfrogs drittes Götterspektakel) und Delta Force mit Elitekämpfern im Voxel-Space. Die Bonus-CD bietet neben brandaktuellen Treibern für Sound- und Grafikkarten Patches, Shareware, Leserprogramme sowie exklusive Video-Specials, unter anderem zu Half-Life und Trespasser.

CD 1

Demos

EXKLUSIV:	
Wargasm	\Demos\Wargasm\Setup.exe
ACTION:	
Abe's Exoddus	\Demos\Abe\Setup.exe
Barrage	\Demos\Barrage\Bardemo.exe
Delta Force	\Demos\Deltaf\Setup.exe
Dethkarz	\Demos\Dethkarz\Setup.exe
Hardwar	\Demos\Hardwar\Setup.exe
O.D.T.	\Demos\Odt\Odt.exe
STRATEGIE:	
Age of Empires – Rise of Rome	\Demos\Aoeex\Msaoex.exe
Caesar 3	\Demos\Caesar3\Setup.exe
Dominant Species	\Demos\Dspecies\Setup.exe
Populous – The Beginning	\Demos\Pop3\Populous.exe
Spellcross	\Demos\Spdemo\Setup.exe
SPORT:	
Colin McRae Rally (neue Demo)	\Demos\Colin\Setup.exe
Grand Prix Legends (neue Demo)	\Demos\Gpl\Setup.exe
Madden NFL 99	\Demos\Madden\Setup.exe
Need for Speed 3	\Demos\Nfs3\Setup.exe
Powerslide	\Demos\Powersli\Setup.exe
Racing Simulation 2 (3Dfx-Version)	\Demos\Race2\Mgprs_v.exe
Racing Simulation 2 (Direct3D-Version)	\Demos\Race2\Mgprs_d6.exe
Superbike World Championship	\Demos\S-bike\Setup.exe
Viper Racing	\Demos\Viper\Setup.exe
SIMULATION:	
World War 2 Fighters	\Demos\Ww2f\Ww2fdemo.exe

Programme

1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe

Bonus-CD

Demos

ADVENTURES:	
Rent a Hero	\Demos\Rent\Rent-a-hero.exe
Dark Secrets of Africa	\Demos\Dsoa\Setup.exe

Videos

GameStar-TV Medley	\Videos\Medley_ip.mpg
Special: Half-Life	\Videos\Tp_half1.mpg
Special: Populous 3	\Videos\Tp_pop1.mpg
Special: Heretic 2	\Videos\Tp_here1.mpg
Special: Turok 2	\Videos\Tp_turo1.mpg
Special: Trespasser	\Videos\Tp_tres1.mpg
Fallout 2	\Videos\Fallout2.exe

Patches

StarCraft V1.03	\Patch\StarCraf\Star_103.exe
Unreal V2.17 Beta	\Patch\Unreal\Unr217.exe
Conflict Freespace V1.04	\Patch\Freespac\Fs10x104.exe
Dark Earth V1.1	\Patch\Darkeart\Darkeart.exe
Diablo V1.7	\Patch\Diablo\Drtl107.exe
Die by the Sword: Limb from Limb	\Patch\Dbtslfl*.*
F22 Multiplayer Patch 3Dfx	\Patch\F22multi\Glide*.*
F22 Multiplayer Patch Direct3D	\PatchF22multi\D3d*.*
Forsaken 9/29	\Patch\Forsaken\Fors9-29.exe
Hedz Win95-Patch	\Patch\Hedz\Hedz.exe
M.A.X. 2	\Patch\Max2\Max2p14.exe
Panzer Commander V1.0 zu V1.2	\Patch\Pzcomm\Pz10to12.exe
Panzer Commander V1.1 zu V1.2	\Patch\Pzcomm\Pz11to12.exe
Tex Murphy: Overseer	\Patch\Tex\Tex5ge1.exe

Special

StarCraft:	
Leserlevels	\Diverses\Leser\Starcraft*.*
Leserkampagnen	\Diverses\Leser\Starcraft\Campaign*.*
Unreal:	
Leserlevels	\Diverses\Leser\Unreal*.*

Programme

DirectX 6 für Windows 95	\Diverses\Directx6\Dx6ger.exe
DirectX 6 für Windows 98	\Diverses\Directx6\Dx6core.exe
Norton Anti Virus 5.0	\Diverses\Nav\Nav95tr.exe
ACDSee 32 2.3	\Diverses\Acdsee\Acdc3223.exe
Acrobat Reader	\Diverses\Acrobat\Ar32d30.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Game Commander	\Diverses\Gc\Gc_dv_d.exe
GameStar Benchmark	\Diverses\IDGBench\Setup.exe
GameStar-MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Getright 3.2	\Diverses\Getright\Getrt320.exe
Hypersnap 3.21	\Diverses\Hyper321\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Setup.exe
MS Powertoys für Windows 95	\Diverses\Mspower*.*
Paint Shop Pro 5.0	\Diverses\Paint\Win95\Psp50\Psp50ev.exe
PowerStrip 2.29	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
QPV 1.7e	\Diverses\Qpv17e\Install.exe
Savegame Editor Construction Kit (SECK)	\Diverses\Seck\Setup.exe
Software-Bremse	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tips&Tricks-Index	\Diverses\Ttindex\Ttindex.pdf

Leserprogramme

StarCraft Fragespiel	\Diverses\Leser\Scfragen*.*
Cheat Up 99	\Diverses\Leser\Cu99\Cheatup99.htm
Packager MK1	\Diverse\Leser\Pack\Setup.exe
PC-Test 1.1	\Diverses\Leser\PC-Test\PC-Test.exe
Snake	\Diverses\Leser\Snake\Snake.bat
Robot.War	\Diverse\Leser\robwar\install.exe

Grafikkartentreiber

ATI Rage Pro • Creative Labs 3D Blaster PCI • Creative Labs 3D Blaster Voodoo2 • Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme • Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT • Diamond Fire GL 3000 • Diamond Monster 3D • Diamond Monster 3D 2 • Diamond Stealth 2 G460 • Diamond Viper V330 AGP/PCI • Elsa Erazor II • Elsa Victory 3D • Elsa Victory 3Dx • Elsa Victory Erazor • Elsa Victory Erazor/LT • Elsa Victory II • Guillemot Maxi Gamer 3D • Guillemot Maxi Gamer 3D 2, • Guillemot Maxi Gamer 2D/3D • Hercules Stingray 128/3D • Hercules Terminator 2x/i • Hercules Terminator Beast • Hercules Thriller 3D • Matrox Millennium- & Mystique-Reihe • Matrox Beta-Treiber • Matrox Productiva G100 • Metabyte Wicked 3D • Miro HiScore 3D • Miro HiScore 3D 2 • Number Nine Revolution 3D, Orchid Righteous 3D 2 • STB Velocity 128 • STB Velocity 4400 • Videologic Apocalypse 3D • Videologic Apocalypse 3Dx • Videologic Apocalypse 5D • Videologic Apocalypse 5D Sonic

Soundkartentreiber

Creative Labs Sound Blaster 16 • Creative Labs Sound Blaster 32 • Creative Labs Sound Blaster AWE • Guillemot Maxi Sound 64 • Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio • Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio 2 • Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio Pro 64 • Terratec Base 1/64 • Terratec Base 2 PCI • Terratec EWS 64 S, L und XL

Exklusiv-Demo

▶ Wargasm

3D-Stratgie	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 40 MByte

Im 3D-Strategiespiel Wargasm von DID befehligen Sie Panzer, Infanterie und Helikopter. Die Demo läßt Sie drei Trainingsmissionen sowie einen Kampfeinsatz bestehen. Das klingt nach sehr viel Strategie, doch die Action kommt nicht zu kurz: Auf einer zoombaren Karte dirigieren Sie Ihre Einheiten zu den Angriffszielen, um im Gefecht dann selbst den Steuerknüppel zu ergreifen.

Wargasm: Mittendrin statt nur dabei für alle Echtzeit-Strategen.

Fahren und Fliegen

In den Übungsmissionen werden Sie schrittweise in die Bedienung der einzelnen Waffensysteme eingeführt. Im Panzer lernen Sie, Turm und Fahrwerk unabhängig von einander zu bewegen, Ziele anzuvisieren und während der Fahrt auch zu treffen. Der geschickte Umgang mit dem Zielfernrohr und den verschiedenen Waffen an Bord des Stahlkolosses zahlt sich spätestens in der Kampfmission aus. Die Infanterie ist per Fahrzeug oder zu Fuß unterwegs, im Helikopter ist vor allem geschicktes Manövrieren und schnelle Zielerfassung gefragt.

Im spielbaren Level müssen Sie mit Ihrem T-80 innerhalb eines Zeitlimits zehn feindliche M1-Panzer vernichten. In den verschiedenen Perspektiven (Fahrer, Kommandant, Richtschütze) erhalten Sie genaue Zielinfos über Ihr HUD. Drücken Sie zweimal »F1«, um die Zieloptik zu aktivieren.

Die Demo unterstützt Joysticks und Gamepads, eine 3D-Karte mit 4 MByte Speicher ist ebenso wie DirectX 6 Voraussetzung. Sie können nach der Installation die deutsche Version anwählen, doch an manchen Stellen fehlen die übersetzten Texte noch.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
SHIFT ↑ ↓ ← → .... Turm drehen, ... Kanone heben/senken
[Leertaste] .... Feuern
CTRL .... Bremse
INS .... nächste Waffe
HOME .... Turm auf Wanne richten
X .... Turm mit Wanne koppeln
F1 .... Interne Perspektiven
F2 - F7 .... Externe Perspektiven
M .... Taktische Karte
SHIFT Q .... Abbrechen (während des Spiels)

Demos

▶ Populous 3 – The Beginning

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 36 MByte

Die Demo zu Populous 3 bietet Ihnen drei Levels, ein Tutorial in drei Abschnitten, eine Multiplayermission für bis zu vier Strategen und freies Spiel über die Webseite von Populous. Für den nötigen Überblick in der schönen 3D-Welt sorgt eine (per Pfeiltasten) frei dreh- und zoombare Kamera.



Vom Wachturm aus vergrößert sich die Zauber-Reichweite.

Die Welt ist rund

Als Schamanin eines kleinen Völkchens ist Ihr Ziel die Weltherrschaft. Einsteigern wird in drei Übungsabschnitten erklärt, wie Sie Häuser errichten, Schlachten schlagen und magische Sprüche loslassen. Drei Levels lang stellen Sie dann Ihr Können durch überlegten Aufbau Ihrer Siedlung und geschickten Einsatz von Kriegern und Zaubern wie Blitz oder Erdbeben unter Beweis. Ihre Mannen erzeugen in den Wohnstätten Mana, den Stoff, mit dem Magie gewoben und Ausbildung bezahlt wird. Durch das Anbeten von Götzenbildern erhalten Sie neue Zauber.

Wir empfehlen zum vollen Genuß der Götterspeise den Einsatz einer 3D-Karte; DirectX 6 muß installiert sein.

↑ ↓ ← → .... Kamera drehen/bewegen
+ .... Reinzoomen
- .... Rauszoomen
RETURN .... Weltansicht
Linksklick .... Einheit/Gebäude wählen
Rahmen ziehen .... Gruppe wählen
CTRL 1 - 9 .... Gruppe zuweisen
1 - 9 .... Gruppe anwählen



Beim Kampf der Karthager gegen Rom ist eine gut ausgebaute Flotte sehr wichtig.

▶ Age of Empires – Rise of Rome

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 43 MByte

Beim Aufstieg Roms spielen Sie auf Seiten Karthagos drei Szenarien aus dem ersten Punischen Krieg. Das Tutorial dient allen Einsteigern zum Erlernen der Vorgehensweise beim Ressourcenabbau und bei der Entwicklung des eigenen Volkes. In den beiden »echten« Missionen steigen Sie mit einer bereits aufgebauten Stadt direkt in die Auseinandersetzung mit den Römern ein. Fünf Schwierigkeitsstufen halten auch für gewiefte Strategen neue Herausforderungen bereit. Bauen Sie zügig Ihre Siedlung aus, um eine schlagkräftige Truppe aufzustellen und das Missionsziel (alle Feinde vernichten, Artefakte erobern, Wunder aufbauen) zu erreichen. Multiplayerspiele sind via LAN und Internet mit bis zu vier Spielern möglich.

Linksklick .... Einheit/Gebäude wählen
Rechtsklick .... Auftrag geben
Rahmen ziehen .... Gruppe auswählen
[CTRL] [1] - [9] .... Gruppen zuweisen

▶ Abe's Exoddus

Jump-and-run	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 74 Mbyte

Das komplett spielbare Tutorial samt Intro-Video erklären Ihnen die Hintergrundgeschichte und die Funktionen im zweiten Teil des Jump-and-runs um den knuffigen Abe. Springen und klettern Sie von Bild zu Bild, um Schalter zu betätigen, mit Aufzügen zu fahren oder per Gesang und Teleporter Ihre Kumpanen zu befreien. Ohne deren Hilfe kommen Sie nämlich an manchem Drehrad nicht weiter.

[↑][↓][←][→] .... Bewegungsrichtungen
[ ] .... Springen
[SHIFT] .... Rennen
[ALT] .... Schleichen
[CTRL] .... Aktion
[1] - [8] .... Unterhaltung

▶ Barrage

Actionspiel	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM3D-
Karte	Festpl.: 22 MByte

Einen Level beziehungsweise zehn Minuten lang beschießen Sie in rasanter 3D-Grafik Feinde zu Wasser, zu Lande und in der Luft. In drei Schwierigkeitsstufen müssen Sie alle feindlichen Ziele wie Jäger, Schiffe und Panzer vernichten. Zur Steuerung werden Joysticks und Gamepads unterstützt, die Tasten lassen sich umdefinieren.

Ziffernblock [8], [5], [4], [6] ..... Nase hoch/runter/ .... links/rechts
[-] .... Vorwärts
[M] .... Rückwärts
[.] .... Rechts
[,] .... Links
[INS] .... Oben
[DEL] .... Unten
Ziffernblock [0] .... Standardwaffe abfeuern
[RETURN] .... Raketen abfeuern

▶ Caesar 3

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 39 MByte

Im dritten Teil von Impressions´ Aufbauspiel lernen Sie in zwei Szenarien die Prinzipien zum Aufbau einer florierenden Stadt. Schritt für Schritt wird Ihnen erklärt, welche Funktionen die Gebäude besitzen und welche Faktoren zum wirtschaftlichen Aufschwung beitragen. Folgen Sie den Anweisungen, und Sie erfüllen bald die Kriterien für die nächste Stufe auf der Karriereleiter.

Linksklick .... Gebäude wählen/setzen
Rechtsklick .... Information

▶ Colin McRae Rally (neue Demo)

Rennspiel	Windows 95
Pentium 200 MMX	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 40 MByte

Im blauen Subaru Allrad gilt es wiederum, drei Etappen in möglichst kurzer Zeit zu durchfahren. Beim neuen Griechenlandkurs staubt es nicht nur in den Kurven, Monte Carlo bedeutet Regen, Schnee und enge Kehren und schlammig ist es in Australien. Die Kurse werden in zufälliger Reihenfolge gespielt - spätestens nach dem zweiten Kurs folgt auf jeden Fall die Hellas-Strecke.

[↑][↓][←][→] .. Beschleunigen/Bremsen/Links/Rechts
Ziffernblock [0] .... Handbremse
[INS] .... Hochschalten
[DEL] .... Runterschalten
Bild OBEN .... Kameraeinstellung ändern

▶ Dark Secrets of Africa

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 74 Mbyte

Bei diesem Action-Adventure schlüpfen Sie in die Rolle eines Entdeckers, der eine Insel erkunden, eine Höhle erforschen und gegen zahlreiche Monster kämpfen muß. Folgen Sie den Anweisungen, werben Sie eine kleine Truppe von Helfern an, und erkunden Sie die Umgebung. Die Höhle kann der Held nur allein betreten – vergessen Sie nicht Ihre Fackel. Ausruhen per Zelt-Icon heilt übrigens Verletzungen.

Rechtsklick .... Bewegung
Linksklick .... Gegenstand nehmen
F1 - F7 .... Figur auswählen
1 - 9 .... Feuer-, Erd-, Eiszauber wählen
O, Q .... Luft-Zauber wählen
W, E, R, T .... Wasser-Zauber wählen
A .... Alle Lebenspunkte

▶ Delta Force

3D-Action	Windows 95
Pentium 166 MMX	32 MByte RAM
	Festpl.: 26 MByte

Der Auftrag für Sie als Elitesoldat der Delta Force lautet: Stürmen Sie das feindliche Lager, und finden Sie Beweise für ein Verbrechen. Sie haben gegen die zahlreichen Feinde vier Waffen zur Wahl: Messer, Pistole, Gewehr (Einzelschuß, Feuerstoß) und Granatwerfer. Die Kameraden des Teams unterstützen Sie selbständig. Per Internet sind auch Multiplayer-Partien mit bis zu 32 Teilnehmern möglich.

↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
Ziffernblock 2, 4, 6, 8 .... Umschauen
CTRL .... Feuern
1 - 5 .... Waffenauswahl
␣ .... Springen

Delta Force



Karte und Fernglas lassen keinen Gegner im Verborgenen.

▶ Dethkarz

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 39 Mbyte

Beim Rennen gegen die Zeit oder 19 Gegner auf einem futuristischen Stadtkurs müssen Sie zwei Runden lang aufpassen, nicht von der Piste zu fallen oder abgeschossen zu werden. Durch Überfahren sammeln Sie während der Fahrt Extras wie Raketen oder Nachbrenner auf. Bitte beachten Sie: Diese Demo benötigt unbedingt DirectX 6.

↑↓←→ .... Beschleunigen/Bremsen/Links/Rechts
SHIFT .... Feuern
Z .... Power-Up benutzen
Q .... Hochschalten
A .... Runterschalten
TAB .... Sicht ändern

▶ Dominant Species

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 200 MMX	32 MByte RAM
	Festpl.: 28 MByte

Sie führen futuristische Insekten in den Kampf: Der Aufbau eines Stocks ermöglicht das Sammeln von Energie und die Produktion von Armeen. Per Klick wählen Sie die Einheiten an und erteilen ihnen über das Kontrollfeld Befehle. Folgen Sie den Anweisungen, um gegen die anstürmenden Feinde gerüstet zu sein. Multiplayerspiele via LAN und Internet sind bis mit zu vier Mitspielern möglich, 3D-Karten werden unterstützt.

↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
SHIFT ↑↓←→ .... Umschauen
Linksklick .... Einheit/Gebäude wählen
Rahmen ziehen .... Gruppe wählen
CTRL 1 - 9 .... Gruppe zuweisen
1 - 9 .... Gruppe anwählen
M .... Karte
SHIFT H .... Heilen

▶ Grand Prix Legends (neue Demo)

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 34 MByte

Sierras »Klassiker« im Rennspielzirkus können Sie jetzt in Deutsch auf der 67er Strecke von Monza in drei Schwierigkeitsstufen probefahren. Sie beginnen in der Boxengasse und fahren allein gegen die Uhr. Mit der ESC-Taste gelangen Sie ins Videomenü. Dort können Sie Ihre Fahrt aus mehreren Perspektiven betrachten. Ein Joystick zur Lenkung ist sehr zu empfehlen. 3Dfx- und Rendition-Chips werden unterstützt.

Joystick .... Links/Rechts/Gas/Bremse
Knopf 1 .... Hochschalten
Knopf 2 .... Runterschalten
Z .... nach links schauen
X .... nach rechts schauen
␣ .... Arm heben

▶ Hardwar

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 28 MByte

Zehn Minuten lang fliegen Sie bei der Erfüllung von Missionen wie Kopfgeldjagd und Warentransport mit Ihrem hypermodernen Gleiter durch eine 3D-Stadt. In Ihrem Radar und HUD wird das nächste Ziel angezeigt, und die grüne Markierung weist Ihnen den Weg. Mit Raketen und dem Laser müssen Sie erst die gegnerischen Schilde schwächen, um den Feind beschädigen zu können.

↑↓←→ .... Bewegungsrichtungen
X .... Beschleunigen
Y .... Bremsen
␣ .... Feuern
W .... Nächste Waffe
T .... Ziel erfassen
M .... Meldungen

▶ Madden NFL 99

Sportspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 18 MByte

Im Football-Spiel der Denver Broncos gegen die Greenbay Packers übernehmen Sie jeweils im dritten Viertel eine der beiden Mannschaften. Vor jedem Spielzug müssen Sie die taktische Aufstellung vornehmen, wobei es sehr hilfreich ist, die Regeln des American Football zu kennen. Sie können auf Wunsch einen Spieler Ihrer Wahl steuern. Je nach Spielertyp sind die Tasten W, E, R, S, D, F unterschiedlich belegt. 3D-Karten werden unterstützt.

Ziffernblock 2, 4, 6, 8 .... Spieler bewegen
RETURN .... Spieler wechseln
␣ .... Pause

▶ Need for Speed 3

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 20 MByte

Abwechselnd rasen Sie ein Einzelrennen gegen sieben Computergegner oder liefern sich ein Verfolgungsjagden mit einem Kontrahenten und der Polizei. Die Strecke ist jedesmal die gleiche, und die Fahrt dauert genau eine lange Runde. Bei der Verfolgung sind Radarfallen

Need for Speed 3



Bei Regen ist die Sicht erheblich beschränkt, der Wagen rutscht sehr leicht aus der Kurve.

ein zusätzliches Hindernis. Da heißt es bremsen oder Vollgas! Die erste Verwarnung ist kein Problem, doch bei der zweiten ist das Rennen vorzeitig zu Ende. 3D-Karten werden unterstützt.

[↑][↓][←][→] . . . Beschleunigen/Bremsen/Links/Rechts
[ ] . . . . Handbremse
[A] . . . . Hochschalten
[Y] . . . . Runterschalten
[C] . . . . Kameraperspektiven
[L] . . . . Licht

▶ O.D.T.

3D-Action	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

Drei Abschnitte lang steuern Sie einen Helden auf der Suche nach Schlüsseln, Zaubersprüchen und Waffen durch Gänge voller Monster. Wehren Sie sich mit Geschossen, Fußtritten oder Magie. Erfahrungspunkte können Sie auf Rüstung, Waffe oder Zauberfähigkeit verteilen. Unterwegs finden Sie Geheimgänge oder magische Sprüche wie Teleport. Grafikbeschleuniger und Joysticks werden unterstützt.

[↑][↓][←][→] . . . . Bewegungsrichtungen
[CTRL] . . . . Feuern
[ ] . . . . Springen/Benutzen
[RETURN] . . . . Inventar
[1] - [5] . . . . Waffe wählen
[7] - [0] . . . . Zauberspruch aktivieren

▶ Powerslide

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 36 MByte

Sie haben zwei Buggys und drei Fahrer zur Auswahl. Dann starten Sie aus der letzten Reihe gegen sieben Konkurrenten. 180-Grad-Drehungen, Steilkurven, Brücken und Crashs machen Ihnen sechs Runden lang das Rennen schwer. Die Bestzeiten werden gespeichert.

[↑][↓][←][→] . . . Beschleunigen/Bremsen/Links/Rechts
[X] . . . . Hochschalten
[Y] . . . . Runterschalten
[ ] . . . . Perspektive ändern

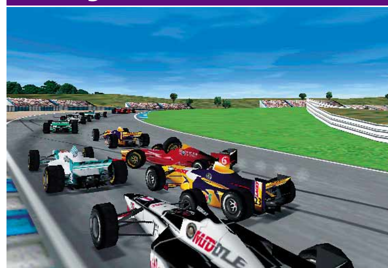
▶ Racing Simulation 2

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 0 MByte

Sie fahren bei dieser Formel-1-Simulation wahlweise auf den Kursen von Monaco oder Österreich sechs Runden lang gegen neun Gegner. Änderungen am Fahrzeug sind vor dem Start möglich. Sie beginnen immer in der Pole Position, doch fahren Sie nicht zu früh los, sonst erhalten Sie eine Strafzeit!

[A] . . . . Beschleunigen
[Y] . . . . Bremsen
[,] . . . . links
[.] . . . . rechts
[ ] . . . . Hochschalten
[CTRL] . . . . Runterschalten

Racing Simulation 2



Im Pulk geht es um die Kurve, was in der Führungsposition keine Probleme bereitet.

▶ Rent a Hero

Adventure	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 219 MByte

Nach dem ausführlichem Intro-Video bekommen Sie im spielbaren Anfang mit Rodrigo einen Auftrag und erkunden die Stadt von Kneipe und Kloster bis zur Kanalisation. Komplett in Deutsch unterhalten Sie sich mit Freunden und zwielichtigen Zeitgenossen, um an wichtige Infos zu gelangen.

Mausklick . . . . Bewegung/Untersuchen

▶ Spellcross

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 33 MByte

Zwei Tutorials und eine Mission sorgen in zwei Schwierigkeitsgraden für langen Spielspaß. Anfangs sollten Sie die beiden Trainingsmissionen spielen, in denen die Grundzüge des Vorgehens sowie Einheiten und Kampftaktiken erläutert werden. In der Mission kämpfen Sie dann gegen Orcs, müssen neue Einheiten rekrutieren und sich gut verteidigen.

Linksklick . . . . Einheit anwählen
Rechtsklick . . . . Bewegungsraum der Einheit
[TAB] . . . . Karte
[I] . . . . Info
[N] . . . . Nächste Einheit
[O] . . . . Optionen

▶ Superbike World Championship

Rennspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 54 MByte

Auf einer Ducati fahren Sie 90 Sekunden lang gegen sieben Konkurrenten über den Kurs von Monza. Im freien Training können Sie sämtliche Einstellungen an Ihrer Maschine vornehmen. Bei der Steuerung empfiehlt sich ein Joystick oder Gamepad.

[A] . . . . Beschleunigen
[Y] . . . . Bremsen
[.] . . . . rechts
[,] . . . . links
[1] - [4] . . . . Perspektive wählen

▶ Viper Racing

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 32 MByte

Zwei Runden gegen sieben Gegner in einer Dodge Viper, inklusive Tuning und Multiplayer-Rennen via LAN oder Internet, sorgen für rasanten Fahrspaß. Alternativ kämpfen Sie auch nur gegen die Uhr, um den Rundenrekord zu brechen.

[↑][↓][←][→] . . . Beschleunigen/Bremsen/Links/Rechts
[R] . . . . Rückwärtsgang
[A] . . . . Hochschalten
[Y] . . . . Runterschalten

World War 2 Fighters



Die Sicht aus dem Cockpit einer FW190 ist ziemlich eingeschränkt, doch die Zusatzkamera hält den Feind im Blick.

▶ World War 2 Fighters

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 64 MByte

Vor dem Hintergrund der Schlacht in den Ardennen im Winter 1944/45 spielen Sie hier zwei Missionen, allerdings nicht im Panzer, sondern als Pilot. Je sechs Minuten lang müssen Sie entweder auf deutscher oder alliierter Seite Ihr fliegerisches Können unter Beweis stellen. Direkt im Cockpit der FW190 oder der P47 steigen Sie sofort in den Luftkampf ein. Das Fadenkreuz und die Zielanzeige (roter Pfeil) helfen Ihnen, den Gegner zu treffen. Werden Sie abgeschossen, so kehren Sie mit »ALT R« postwendend in den Kampf zurück. Joysticks werden unterstützt.

↑ ↓ ← →	Nase hoch/runter/Rolle links/rechts
1 - 8	Schub einstellen
SHIFT Richtung	Umschauen
F1 - F10	Perspektiven ändern
H	Luftziel anvisieren
J	Bodenziel anvisieren
RETURN	nächstes Ziel
TAB	Hauptwaffe abfeuern
Leertaste	zweite Waffe abfeuern

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

- Conflict Freespace V1.04
- Dark Earth V1.1
- Die by the Sword: Limb from Limb Mutant Patch
- Diablo V1.07
- F22 ADF Mulitplayerpatch Direct3D & 3Dfx
- Forsaken 9/29
- Hedz Win95-Patch
- M.A.X. 2 V1.4
- Panzer Commander V1.2
- StarCraft V1.03
- Tex Murphy: Overseer V1.03
- Unreal V2.17 Beta

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellen Treiber für alle gängigen Grafikkarten und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- ATI Rage Pro
- Creative Labs 3D Blaster PCI
- Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT
- Diamond Fire GL 3000
- Diamond Monster 3D
- Diamond Monster 3D 2
- Diamond Stealth 2 G460
- Diamond Viper V330 AGP/PCI
- Elsa Erazor II
- Elsa Victory 3D
- Elsa Victory 3Dx
- Elsa Victory Erazor
- Elsa Victory Erazor/LT
- Elsa Victory II
- Guillemot Maxi Gamer 2D/3D
- Guillemot Maxi Gamer 3D
- Guillemot Maxi Gamer 3D 2
- Hercules Stingray 128/3D
- Hercules Terminator 2x/i
- Hercules Terminator Beast
- Hercules Thriller 3D
- Matrox Millennium- & Mystique-Reihe 4.12
- Matrox Millennium- & Mystique-Reihe 4.26 Beta
- Matrox Productiva G100
- Metabyte Wicked 3D
- Miro HiScore 3D
- Miro HiScore 2 3D
- Number Nine Revolution 3D
- Orchid Righteous 3D 2
- STB Velocity 128
- STB Velocity 4400
- Videologic Apocalypse 3D
- Videologic Apocalypse 3Dx
- Videologic Apocalypse 5D
- Videologic Apocalypse 5D Sonic
- Creative Labs Sound Blaster 16/32/AWE
- Guillemot Maxi Sound 64
- Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio
- Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D
- Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio 2
- Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio Pro 64
- Terratec Base 1/64
- Terratec Base 2 PCI
- Terratec EWS 64 S, L und XL

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD.

Leserprogramme

Selbstprogrammierte Software von begabten GameStar-Lesern

- Cheat Up 99 .... von David Gerlach
- Packager MK1 von Peter Lappert und Thomas Herbrig
- PC-Test 1.1 .... von Michael Klimek
- Snake .... von Marcel Jordan
- StarCraft Fragespiel .... von Axel Beyer
- Robot.War .... von Twister Team

Specials

Zusatzlevels zu StarCraft und Unreal von unseren Lesern.

▶ StarCraft

Die drei Einzelmissionen und fünf Kampagnen mit insgesamt 39 Aufträgen kopieren Sie in das Unterverzeichnis MAPS bzw. CAMPAIGN. Dann können Sie alle unter dem Punkt »Eigene Karte« anwählen.

▶ Unreal

Zwei neue Levels, einer sogar mit eigener Texturdatei, die Sie ins Unterverzeichnis MAPS kopieren. Sie werden mit einem Klick direkt auf die Karte angewählt.

▶ Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ ACDSee 32 2.3

Schneller Betrachter und Browser für fast alle Bildformate.

▶ Acrobat Reader 3.0

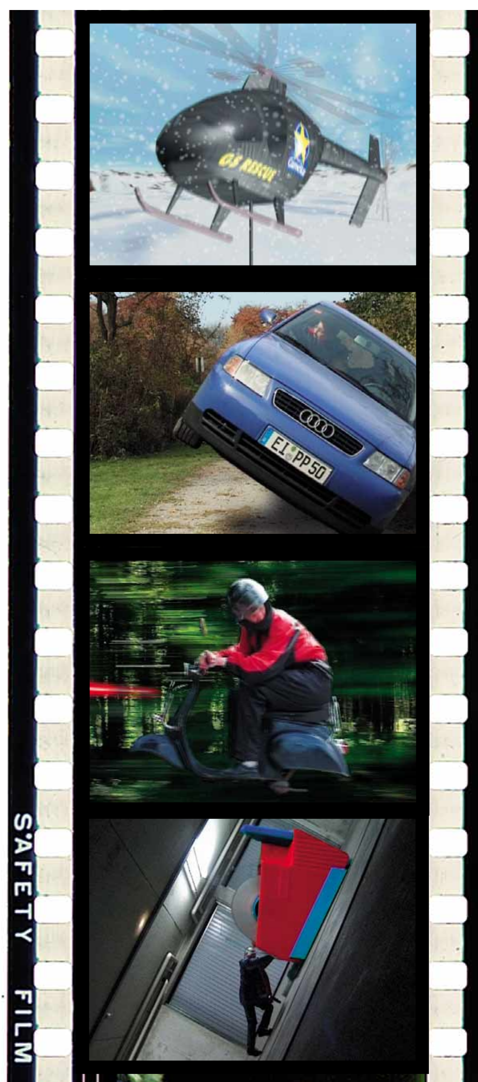
Mit diesem Tool können Sie PDF-Dateien lesen, beispielsweise unseren vollständigen Tips&Tricks-Index.

▶ Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie unsere MPEG-Videos genießen.

▶ DirectX 6.0 für Windows 95 und Windows 98

Die neueste Version von Microsofts Spieleschnittstelle in deutsch.



Raumschiff-Medley: Die GameStar-Crew war mit Hubschraubern, Autos, Roller und sogar Klebebändern unterwegs.

▶ Game Commander

Eine Schnittstelle zum Start von Spielen gleich mit Cheat oder Parameter.

▶ GameStar Benchmark

Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶ GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶ Getright 3.2

Nützliches Internet-Tool zum Herunterladen von Daten, das Ihnen erlaubt, abgebrochene Downloads fortzusetzen.

▶ Hypersnap 3.21

Neue Version des Programms zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software. Besonders nützlich ist die Quick-save-Funktion.

▶ Ikarus Virus Utilities

Vier Monate lang lauffähige Anti-Virus-Vollversion für Windows 95.

▶ MS Powertoys für Windows 95

Praktische Sammlung verschiedener hilfreicher Microsoft-Windows-Tools.

▶ Norton Anti Virus 5.0

30-Tage-Testversion des bewährten Anti-Viren-Programms – Aktualisierung per Internet ist inbegriffen.

▶ Paint Shop Pro 5.0

Aktuelle Version des etablierten Universal-Tools für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen. Läßt trotz einfacher Bedienung kaum Wünsche offen.

▶ Powerstrip 2.29

Mit diesem Grafiktool haben Sie sämtliche Einstellungen für Monitor, Grafikkarte und 3D-Karte im Griff.

▶ QPV 1.7e

Dieser extrem schnelle Bildbetrachter läßt sich an alle gängigen Grafikkarten anpassen, erkennt viele Formate und funktioniert sowohl auch unter DOS.

▶ S.E.C.K.

Das Savegame Editor Construction Kit von Frank Necas-Nießner ist perfekt zum Modifizieren von Spielständen.

▶ Software-Bremse

Das bewährte Tool von Robert A. Hanne.

▶ T-Online-Software

Die aktuelle Zugangssoftware von 1&1 inklusive Anmeldung und Freistunden finden Sie auf CD 1.

▶ Tips&Tricks-Index

Alle bisherigen GameStar-Tips&Tricks.

Videos

▶ GameStar-Medley

Aus zwölf Folgen Raumschiff GameStar haben wir für Sie ein Medley der ganz besonderen Art zusammengestellt.

▶ Special: Half-Life

▶ Special: Populous 3

▶ Special: Heretic 2

▶ Special: Turok 2

▶ Special: Trespasser

▶ Fallout 2

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 12/98

Professionelles Fahrertraining

Grand Prix Legends

Gouverneurs-Lehrgang

Caesar 3

Tips für angehende Götter

Populous 3

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

12/98

Lesen Sie auf Seite 233: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Tips&Tricks-Index 01/98 bis 12/98

Kompletter Tips-Index auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Abe's Oddysee

So wählen Sie in dem ungewöhnlichen Adventure, das gerade als Budgettitel erschienen ist, sofort die einzelnen Levels an: Halten Sie im Hauptmenü die »SHIFT«-Taste gedrückt, und tippen Sie auf den Pfeiltasten unten, rechts, links, rechts, links, rechts, links und oben. Wer sich (noch einmal) alle Zwischensequenzen mit dem putzigen Protagonisten ansehen will, hält ebenfalls im Hauptmenü die »SHIFT«-Taste gedrückt und steuert über die Cursortasten nach oben, links, rechts, links, rechts, links, rechts und unten.

Age of Empires: Rise of Rome

Auch für die Missions-CD zu Microsofts Echtzeit-Hit gibt's hilfreiche und witzige Cheats. Die geben Sie einfach während des Spiels im Chat-Menü ein.

Cheat	Wirkung
KING ARTHUR	Verwandelt Vögel in Drachen mit 999 Hitpoints
POW BIG MAMMA	Ergibt ein Baby auf einem Trike (500 HP, 50 Stärke, 10 Panzerung und 15 Reichweite)
CONVERT THIS!	Neuer Priester (»Saint Francis«), der mit Blitzen tötet (25 HP, 200 Stärke, keine Panzerung, 10 Reichweite)
STORMBILLY	Sciencefiction-Roboter (»Zug 209«) mit 100 HP, 20 Stärke, 10 Panzerung, 15 Reichweite)

Die alten Schummelcodes aus dem Hauptprogramm funktionieren auch im Addon Rise of Rome. Wir haben Sie Ihnen der Vollständigkeit halber noch mal abgedruckt.

Cheat	Wirkung
ZEUS	unverwundbare Einheiten
DARK RAIN	Bogenschützen in Bäume verwandeln
HOME RUN	Szenario erfolgreich beenden
BIG BERTHA	Schwere Katapulte schießen weiter und stärker
JACK BE NIMBLE	Katapult feuert Arbeiter und Kühe ab
ICBM	Ballisten bekommen eine Reichweite von 100
HOYOHOYO	Priester sind extrem schnell und verfügen über 600 Lebenspunkte
BLACK RIDER	Ein berittener Bogenschütze mutiert zum schwarzen Reiter (60 Lebenspunkte, 8 Angriffspunkte). Nach seinem Tod wird er sogar noch zum schweren Katapult
COINAGE	1.000 Gold
PEPPERONI PIZZA	1.000 Nahrung
QUARRY	1.000 Steine
WOODSTOCK	1.000 Holz
KILLx	Beseitigt den Spieler mit der Startnummer x
DIEDIEDIE	Vernichtet alle gegnerischen Einheiten und Gebäude
HARI KARI	Vernichtet alle eigenen Einheiten und Gebäude
REVEAL MAP	Landkarte aufdecken
NO FOG	Fog of War deaktivieren
MEDUSA	Dorfbewohner werden zu Medusen
PHOTON MAN	Fighter mit Laserkanone
E=MC2 TROOPER	Besserer »PHOTON MAN« mit 300 Angriffspunkten und 88 Reichweite. Feuert allerdings sehr langsam.
GAIA	Alle Tiere steuern, aber nicht mehr die Menschen
FLYING DUTCHMAN	Juggernaut-Schiffe werden zu Fliegenden Holländern
STEROIDS	Bauten sind sofort fertig
BIGDADDY	Auto mit Raketenwerfer

Barrage

Um in Activisions Ballerorgie von Anfang an alle Levels spielen zu können, laden Sie die Datei OPTIONS.DAT aus dem Verzeichnis BARRAGE\JUNK\ in einen Hex-Editor (zum Beispiel den Savegame Editor Construction Kit von unserer Cover-CD) und gehen zur Hex-Adresse 414. Die drei Bytes an dieser Stelle überschreiben Sie mit FF FF FF und speichern ab. Wieder im Spiel, haben Sie Zugriff auf alle Szenarien. Wie bei allen Hexereien sollten Sie vorher unbedingt eine Sicherungskopie der zu manipulierenden Datei erstellen und abspeichern.

Bundesliga Manager 98

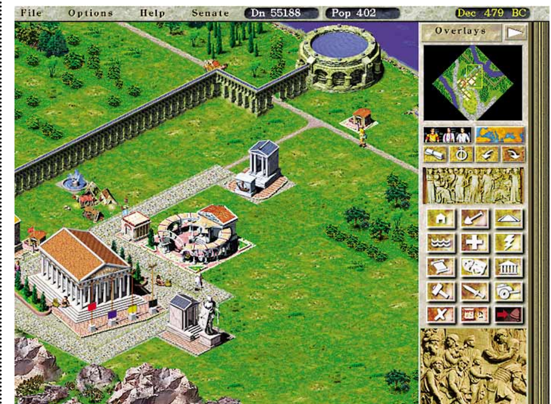
Wie Sie auch mit wenig Geld an ein schönes, großes Stadion gelangen, hat Thomas Kaiser (unseres Wissens kein Versicherungsvertreter) herausgefunden. Nehmen Sie den höchstmöglichen Kreditbetrag auf (acht Millionen Mark), und bauen Sie Ihr Stadion aus. Gleichzeitig setzen Sie Spieler, die Sie nicht mehr wollen, auf die Transferliste. Jetzt wechseln Sie den Verein, nehmen wieder einen Kredit auf und kaufen damit die freigegebenen Spieler. Dann wechseln Sie wieder zu Ihrem Stammverein, und siehe da, kein Minus trübt mehr die Stimmung Ihres Kassenwartes. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis Sie ein Stadion zur Verfügung haben, das auch höchsten internationalen Ansprüchen genügt. Uli Hoeness wäre stolz auf Sie.

Bundesliga Manager Hattrick

Für all diejenigen unter uns, die in Bundesliga Manager Hattrick mit mindestens einer Million im Minus sind, weiß Leser Uwe Lehmann Rat. Kaufen Sie einfach alle Immobilien zehnmal, und verkaufen Sie alle sofort wieder. Nach dieser Aktion sollte sich Ihr Kontostand um 60 Millionen erhöht haben.

Caesar 3 (Demo)

Für die spielbare Caesar-3-Demo auf unserer Cover-CD liefern wir gleich einen Cheat mit, der Ihnen reichlich Denare beschert. Sobald Sie sich im Imperator-Menü selbst ein monatliches Gehalt zuteilen können, stellen Sie es auf »Caesar« (500 Denare). Nach ein



Caesar 3: Unser Demo-Trick füllt Ihre Stadtkasse.

paar Monaten haben Sie über 3.000 Denare angesammelt und gehen wieder ins gleiche Menü. Diesmal klicken Sie jedoch den »Give to City«-Button, anschließend »Give all« und erneut »Give to City« an. Mit jeder Wiederholung dieser Aktion steigt Ihr Vermögen. Falls Ihnen das Geld trotzdem bald ausgeht, können Sie den Trick er-

neut anwenden – beliebig oft. Achtung: Diese Schummelei funktioniert nicht mit der Vollversion.

Creatures 2

Per E-Mail erreichten uns Wolfgang Ortmanns Zuchtvorschläge für die putzigen Kreaturen. Ziehen Sie zuerst einen weiblichen Norn bis zur Geschlechtsreife heran, und exportieren Sie ihn dann. Jetzt peppeln Sie ein kleines Norn-Männchen bis zum Zustand der sexuellen Reife auf (Sprachübungen sollten Sie auf keinen Fall vergessen). Wenn Sie nun Ihre Stammes-Eva wieder zurückimportieren, kommen sich die beiden Knuddelmonster sehr viel schneller als normal näher, und der heißersehnte Creatures-Nachwuchs läßt nicht lange auf sich warten.

Commandos

TIP 1: Leser Hauke Bergmann aus Ritterhude hat einen kleinen Fehler bei Eidos' Strategieknaller entdeckt. Wenn Sie in der 15. Mission, »Das Ende des Schlächters«, den getarnten Spion in das Fluchtauto des Generals setzen, kann dieser bei Alarm nicht mehr einsteigen. Selbst dann nicht, wenn der Spion direkt danach wieder aussteigt.
TIP 2: In den übrigen Missionen können Sie erbeutete Fahrzeuge nutzen, um ungestraft Feinde zu überfahren. Dazu muß nur der getarnte Spion als letzter einsteigen, und schon sind Ihre Helden nicht mehr zu entdecken.
TIP 3: Wenn Ihr Green Beret seinen Ablenksender unter einem Faß versteckt und ihn häufig an- und ausschaltet, werden vorbeilaufende Patrouillen auf das Faß schießen und sich selbst in die Luft jagen. Die Tips 2 und 3 faxte uns Lennart Jürgens aus Reichshof.

Conflict: Freespace

Astronaut Jan Hagelauer aus Wien verfügt über erweiterte Kampftaktiken zu Interplays Weltraum-Simulation.
TIP 1: Feuern Sie Ihre Raketen erst ab einer Distanz von 50 m und nicht über 750 m ab. Die Trefferwahrscheinlichkeit sinkt sonst dramatisch.
TIP 2: Fordern Sie sofort nach Beginn einer Mission das Versorgungsschiff an. Ihre Wartezeit in Feuerpausen wird dadurch stark verkürzt.
TIP 3: Hornet-Raketen sind ihren Phoenix-V-Kollegen in puncto Aufschaltzeit, Wendigkeit und Tempo weit überlegen. Denken Sie in späteren Missionen daran.
TIP 4: Wollen Sie mehrere Bomben mit langer Aufschaltzeit hintereinander auf dasselbe feindliche Großziel abfeuern, wechseln Sie nach der ersten Salve kurz zu einer anderen Sekundärwaffe und danach gleich wieder zurück. Da die Zeit zur Zielerfassung jetzt deutlich kürzer ist als die Wartezeit, lohnt sich dieser Extra-Handgriff.
TIP 5: Nutzen Sie unbedingt die Möglichkeit des Energietransfers. Wenn Sie nicht angegriffen werden, bringt der Energieüberschuß Ihren Antrieb erst so richtig auf Trab. Andererseits sollten Sie einer effektiven, aber hungrigen Waffe wie dem Banshee-Laser in heißen Dogfights auf keinen Fall zuwenig von der überlebenswichtigen Kraft zur Verfügung stellen.



Conflict Freespace: Mit der richtigen Taktik sind auch solche Brummer schnell zerstört.

Dethkarz

TIP 1: Viele enge Kurven lassen sich überspringen, aber besonders effektiv ist das in der Haarnadel der Mars-Rennstrecke, gleich nach dem Start (siehe Bild). Versuchen Sie, möglichst nahe auf die Bahn rechts zu hüpfen. Es sollte sogar möglich sein, das Auto beim Absprung so zu drehen, daß man richtig herum landet – wir haben es selbst aber nur fast geschafft.
TIP 2: Gerade dann, wenn Sie in Führung liegen, sollten Sie alle Extras einsammeln und sofort verbrauchen. Das schadet Ihnen nicht, nimmt den Verfolgern aber Chancen weg.
TIP 3: Wenn sich Ihr Wagen am Streckenrand verkeilt oder Sie sich unglücklich gedreht haben, bringt Sie ein Sprung in den Abgrund oft schneller wieder auf die Strecke als ein aufwendiges Lenkmanöver.
TIP 4: Warten Sie nach dem Start, bis sich der Pulk etwas in die Länge zieht, und beginnen Sie erst dann mit Ihrer Aufholjagd – im dichten Gedränge holen Sie sich leicht größeren Schaden an der empfindlichen Karosserie.


Dethkarz: Ein Sprung nach rechts kann in der engen Kurve wertvolle Zeit sparen.

Final Fantasy 7

Eine interessante Materia-Kombination für das komplexe Japano-Rollenspiel entdeckte Marcus Hebinger aus Deidesheim. Verbinden Sie Mana-Absorption mit einem Beschwörungszauber (je stärker, desto besser), und Sie bekommen mehr Mana, als Sie ausgegeben haben. Zusätzlich empfiehlt sich ein Zauber-Plus-Kügelchen, um den Effekt noch zu verstärken.

Frankreich '98

Eine fast todsichere Methode, um bei einem Eckball zum Torerfolg zu kommen, hat uns Tobias Storer per E-Mail mitgeteilt. Setzen Sie das Zielmarkierungs-Kästchen an den langen Pfosten (drücken Sie zweimal »E« auf der Tastatur oder die »Pass-Taste« am Joypad, um in den Zielmodus zu kommen), und schießen Sie. Der Ball fliegt, je nach Schußstärke, über den verdutzten Torwart oder geht ihm durch die Beine und rollt dann die Torlinie entlang. Ein nahestehender Spieler Ihres Teams braucht ihn jetzt nur noch über die Linie zu schieben.

Hardwar

Mit folgendem Trick können Sie Ihr Flugvehikel aufrüsten und die Kriegskasse füllen, sofern Sie mit Joystick spielen. Rufen Sie dazu den Startbildschirm und das Kontrollmenü auf, und wählen Sie »Joystick«. Belegen Sie einen beliebigen Button mit der Funktion »God Hangar«. Daraufhin werden Sie sofort in einen Hangar befördert, in dem sie Ihren Flieger mit Waffen und Software aufpeppen und einen beliebigen Geldbetrag einsacken dürfen. Vorsicht: Sobald Sie weiterspielen, werden Sie angegriffen – mit der neuen Bewaffnung dürfte das aber kein Problem sein.

KKND 2

Eine ausgeklügelte Angriffstaktik für Bomicos Endzeit-Strategieepos schickte uns André Lippmann aus Dippoldiswalde. Landen Sie mit einer beliebigen Flugeinheit in sicherem Abstand von der gegnerischen Basis. Klicken Sie jetzt mit dem Cursor vor Ihr Flugzeug. Es hebt ab und versucht sofort wieder zu landen. Kurz bevor es aufsetzt, klicken Sie wieder ein Stückchen weiter davor. Wenn Sie dies ständig wiederholen, fliegt Ihre Einheit im »Tiefflug« und ist so von der feindlichen Flak nicht zu treffen. Die Bodentruppen Ihres Gegners können den Flieger ebenfalls nicht angreifen. Vor Abfangjägern müssen Sie sich allerdings weiterhin in acht nehmen, die zeigen sich von Ihren neu erlernten Flugkünsten nämlich völlig unbeeindruckt.

Knights and Merchants

Janni Egbers und Hilko Drude aus Göttingen haben nicht nur interessante Namen, sondern auch Tips zu Topware Interactives Aufbau-Epos Knights and Merchants herausgefunden.

TIP 1: So bauen Sie eine Straße, ohne Steine zu verbrauchen: Starten Sie einen Hausbau und brechen Sie ihn sofort wieder ab. Dadurch bleibt ein einzelnes Stück Straße am geplanten Eingang liegen. Wenn dieser Schritt mehrmals so wiederholt wird, daß die einzelnen Abschnitte aneinandergrenzen, haben Sie im Nu einen Gratis-Pfad gelegt.

TIP 2: Die Landkarte läßt sich auch ohne Soldaten aufklären. Dazu setzt man ein Kornfeld an den Rand des bereits sichtbaren Gebietes. Sobald der Arbeiter dort angekommen ist, bricht man den »Bau« ab und gibt ein neues Feld am Rand des jetzt sichtbaren Gebietes in Auftrag. Dieser Schritt läßt sich beliebig oft durchführen. Lediglich auf Brücken funktioniert der Trick leider nicht.



Knights and Merchants: Mit einem Trick können Sie auch ohne Soldaten aufklären.

Lords of Magic

Lord Marko Obradovic überließ uns vier magische Schummeleien für Sierras episches Strategie-Abenteuer, mit deren Hilfe Ihr Held es etwas einfacher haben sollte. Bevor Sie einen der nützlichen Cheatcodes eingeben, müssen Sie die »STRG«-Taste drücken.

Cheat	Wirkung
PUFF	Drache
HOCUSPOCUS	Alle Zauber plus 1.000 Manapunkte für die gewählte Gruppe
JACKPOT	200 Einheiten Gold, Ale und Kristalle
MARATHON	1.000 Bewegungspunkte

Mayday

Weitere Cheatcodes zu Mayday sandte uns Florian Merz aus Otterberg. Tippen Sie die hilfreichen Zahlenfolgen einfach während einer laufenden Mission über den Ziffernblock ein (bei aktivierter »Num Lock«-Taste).

Cheat	Wirkung
0987	Mission erfolgreich beenden
0989	Alle Einheiten und Upgrades
0999	Informationsfenster

Micro Machines V3

Nützliche und witzige Schummeleien für alle kleinen Raser sandte uns Sebastian Goess aus Obernbreit.

TIP 1: Wenn Sie am Ende eines erfolgreichen Turniers mit Schnee anstatt mit Konfetti überschüttet werden wollen, sollten Sie sich »WINTERY« nennen.

TIP 2: Um im Mehrspielermodus alle Levels mit Panzern zu bestreiten, ist dagegen einfach »TANKS4ME« als Spielername einzugeben.

TIP 3: Falls Ihnen die Computerflitzer zu flink sind, drücken Sie einfach auf »P« (Pause) und dann die folgende Tastenkombination: Sprung, Bremsen, Bremsen, Sprung, Bremsen, Bremsen, Sprung, Beschleunigen. Jetzt sollten Sie Ihre virtuellen Gegner eigentlich locker überholen können. Wenn Sie dagegen im Pausenmodus Links, Rechts, Bremsen, Feuern, Links, Rechts, Bremsen, Feuern eingeben, erhöhen Sie die Sprungkraft Ihrer Vehikel auf das Doppelte.

Motocross Madness

Bei Supercross-Rennen kann man viel Zeit gutmachen, wenn man knapp an den Sprungschanzen vorbeifährt. Dabei muß man sie sehr eng umfahren und danach ohne einen großen Bogen auf die Strecke zurückkehren – sonst reagieren die virtuellen Schiedsrichter. Dieser Trick stammt von Stephan Lammert aus Mainz-Bretzenheim.

NBA 98

Sören Focken aus Erftstadt schrieb uns, wie man beim Basketball-Knaller von EA-Sports auch die schönsten Wiederholungen speichern kann. Gehen



Motocross Madness: Umfahren Sie die Schanzen möglichst knapp, um wertvolle Zeit zu sparen und schneller anzukommen.

Sie dazu nach einer gelungenen Aktion ins Pausenmenü, und wählen Sie »Speichern«. Die darauffolgende Anfrage, ob man das Spiel oder eine Wiederholung speichern wolle, beantworten Sie mit »Speichern«.

Need for Speed 3

TIP 1: Wenn Sie zu sehr von der Polizei bedrängt werden, sollten Sie den Rat von Jörn-David Simonis aus Bremen befolgen. Kommen Ihnen die Cops immer näher, drücken Sie mehrmals auf die Taste, die sie nach einem Crash wieder auf die Straße zurücksetzt. Die Gesetzeshüter verlieren Sie dann aus den Augen, und Sie dürfen wieder entspannt den Gasfuß durchdrücken.
TIP 2: Unser Leser Joscha Schorn weiß, wie man als Polizist sehr leicht Strafzettel verteilt. Dazu dreht man direkt nach dem Start einfach um und sucht sich eine möglichst schmale Stelle der Straße; auf der »Hometown«-Strecke beispielsweise an der Weiche im Citybereich. Dort legt man die Nägel aus, fährt wieder ein Stück Richtung Ziellinie und stoppt. Jetzt aktiviert man die Sirene, um den nächsten Raser vors Visier zu bekommen. Sobald er näherkommt, rast er mit Karacho über die Nägel und verliert ein paar seiner Reifen. Da der Delinquent bereits als Ziel erkannt ist, wird er sofort verhaftet.
TIP 3: Da uns zu EA Sports Edelraserei seit dem vorigen Heft noch einige zusätzliche Schummeleien erreichten, haben wir alle für Sie noch einmal zusammengefaßt. Im Hauptmenü eingegeben, sorgen sie schon bald für einen verschärften Tunnelblick.

Cheat	Wirkung
empire	Bonus-Strecke »Empire City«
allcars	Alle Wagen
elnino	Wagen El Niño
ecop	El-Niño-Pursuit
dcop	Diablo-SV-Pursuit
merc	Mercedes CLK GTR
jag	Jaguar Sport XJR-15
gofast	Ihr Wagen wird im Einzelrennen superschnell
rushhour	Besonders viel Straßenverkehr
seeall	Mehr Kameras in der Wiederholung
go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Lastwagen
go04	5er BMW
go05	Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup mit Camper-Ausstattung
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Van
go09	Ford Mustang
go10	Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	Schulbus
go13	Taxi
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo
go16	Sedan
go17	Crown Victoria Polizeiwagen
go18	Mitsubishi Eclipse Polizeiwagen
go19	Grand Am Polizeiwagen
go20	Range Rover Polizeiwagen
go21	Lastwagen

NHL 99

TIP 1: Einen kleinen Fehler im nagelneuen Eishockey-Spektakel von EA Sports entdeckte Leser Markus Schmuck. Bringen Sie einen Ihrer Cracks mit dem Puck in den Mittelkreis, zentrieren Sie Ihr Eingabegerät, und tippen Sie kurz die Schußtaste an. Der Puck fliegt nun in hohem Bogen Richtung gegnerisches Tor und schlägt hinter dem verdutzten Keeper ein. Wie es sich für einen anständigen Bug gehört, funktioniert dies in allen Spielstärken.
TIP 2: Versuchen Sie sich bei einer Schlägerei zurückzuhalten. Fahren Sie nicht auf den Gegner zu, und wehren Sie nur ab. So kommen Sie mit nur zwei Minuten Strafbank davon.



NHL 99: Für gutes Eis wird auch gesorgt.

TIP 3: Um einen Spieler mit den besten Eigenschaften zu bekommen, sollten Sie im Editor den Namen eines der Spieldesigner eingeben (werden im Abspann des Spiels angezeigt).
TIP 4: Sowohl nützliche als auch witzige Cheatcodes zum eisigen Vergnügen bekamen wir von Gian-Marc Patzen und Andreas Stucki zugesandt. Einfach während eines Spiels eingeben, und schon passieren die wundersamsten Dinge. Je nach Tastaturtreiber können »Y« und »Z« vertauscht sein.
TIP 5: Für NHL 99 gelten die gleichen Cheat-Codes wie bei NHL 98 und zwar:



NHL 99: Von hier aus treffen Sie fast immer, wenn Sie Tip 1 von Markus Schmuck ausprobieren.

Cheat	Wirkung
HOMEGOAL	Tor für Heimmannschaft
AWAYGOAL	Tor für Gastmannschaft
CHECK	Spieler checken sich andauernd
GRAB	CHECK mit Stockhalten
INJURY	Spieler, den man checkt, wird verletzt
PENALTY	Strafe für das Team, das nicht den Puck hat
SPOTS	Scheinwerfer an/aus
FLASH	Fotoblitzlichter
VICTORY	Feuerwerk
ZAMBO	Eismaschine
NHLKIDS	Kindermannschaft
MANTIS	Lange Extremitäten

Rage of Mages

Unsere Cheatcodes zum Genremix von Monolith Productions bekamen wir direkt aus Entwicklerhand. Damit Ihre Helden es nicht allzu schwer haben, drücken Sie »ENTER« und geben dann die Codes ein, wobei Sie genau auf Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen achten müssen. Mit »ENTER« bestätigen, und schon geht's weiter.



Rage of Mages: Der Bestätigungstext für den eingegebenen Cheat verrät Sie nur kurze Zeit.

Cheat	Wirkung
#Chicken	Cheatmode aktivieren
#modify self +god	Godmode (Charakter)
#modify army +god	Godmode (Party)
#create gold	Plus ein Goldstück
#killall	Alle Feinde werden vernichtet
#killcheaters	In Multiplayergefechten nützlich gegen schummelnde Warmduscher
#pickup all	Alle Säcke werden aufgesammelt (nicht die in den Einheiten)
#show map	Zeigt die ganze Karte
#hide map	Verbirgt die Karte
#event X	Zeigt die Konversationen der Einheiten im Level. X ist dabei die Nummer der gewünschten Einheit

Rainbow Six

Bei der Beschreibung der Cheatcodes für Tom Clancys leicht taktisches Actionspiel in unserer Novemberausgabe hat sich zu unserem Bedauern ein kleiner Fehler eingeschlichen. Deshalb hier noch einmal die Cheats. Drücken Sie einfach während des Spiels auf »ENTER«, geben Sie die Codes ein, und bestätigen Sie wieder mit »ENTER«.

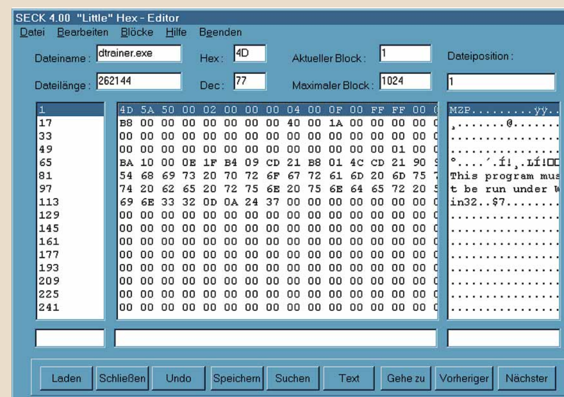

Rainbow 6: Lord Helmchen im Einsatz.

Cheat	Wirkung
AVATARGOD	Gott-Modus (Einzelspieler)
TEAMGOD	Gott-Modus (Team)
5FINGERDISCOUNT	Munitionsvorrat wird aufgefüllt
CLODHOPPER	Große Hände und Füße
BIGNOGGIN	Große Köpfe
MEGANOGGIN	Riesige Köpfe
TURNPUNCHKICK	Spieler in 2D
1-900	Schweres Atmen

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools«, und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

EXPLORE	Siegbedingungen an- und ausschalten
DEBUGKEYS	Änderungen rückgängig machen
SILENTBUTDEADLY	Tödliche Blähungen

Redjack

TIP 1: Die klirrenden Schwertkämpfe sind nicht besonders schwierig. Noch schneller und sicherer kommen Sie freilich ans Ziel, wenn Sie neben Ihrer Maus auch die Pfeiltasten einsetzen – damit können Sie Ihren Helden Nickolas selbst (eingeschränkt) bewegen.
TIP 2: Einige der Kämpfe können Sie umgehen. Suchen Sie dafür nach Möglichkeiten, hartnäckigen Gegnern auf andere Art eins auszuwischen.
TIP 3: An Stellen, an denen man auffallend leicht ins Gras beißt, führt stets ein ganz anderer Weg ans Ziel. Probieren Sie ein bißchen herum.
TIP 4: Bei den hartnäckigeren Rätseln helfen Ihnen gelegentlich die anderen Figuren weiter. Sprechen Sie deshalb mit all Ihren Freibeuterkollegen!

Return Fire 2

TIP 1: In den einfachen Missionen im Solo-Modus können Sie in aller Ruhe abwarten, bis Ihre Geschütze einen Großteil der gegnerischen Einheiten erledigt haben. Sobald der einzige Jeep Ihres Feindes zerstört ist, haben Sie die Mission so gut wie geschafft.
TIP 2: Suchen Sie nach alternativen Routen für Ihren Jeep – der kürzeste Weg zur feindlichen Flagge ist nicht immer der beste.
TIP 3: Auf den größeren Karten sollten Sie unbedingt erst per Jet das Gebiet erkunden – der Flieger zeigt deutlich mehr als die kleine Karte.
TIP 4: Nicht immer lohnt es sich, zeitraubend in den Hangar zurückzukehren. Wenn Sie mal ganz dringend ein anderes Fahrzeug brauchen, können Sie das aktuelle Vehikel auch in den Boden oder ins Meer rammen. Anschließend machen Sie gleich im Hangar weiter und greifen wieder ins Gefecht ein.

Shogo

Für Monoliths brandaktuelle 3D-Action erreichten uns schon die ersten Cheatcodes übers Internet. Tippen Sie »T« für »Talk« und dann die entsprechenden Mogeleien.

Cheat	Wirkung
MPGOD	Godmode
MPKFA	Volle Munition, Rüstung und Gesundheit
MPHEALTH	Volle Gesundheit
MPAMMO	Volle Munition
MPARMOR	Volle Rüstung
MPCLIP	Sie können durch Wände gehen
MPPOS	Ihre Position wird angezeigt
MPCAMERA	Kamera wird eingerichtet
MPLIGHTSCAPE	Licht an/aus

Sin

Denjenigen unter Ihnen, die sich die Demo-Version des sündigen 3D-Shooters aus dem Internet heruntergeladen haben, um dann zu merken, daß es gar nicht so leicht ist, Geiseln aus Terroristenhand zu befreien, möchte Nicholas Buracas aus Gilching helfen. Seine Cheatcodes bringen Sie sicher durch den heftigsten Schußwechsel. Drücken Sie »^«, um das Popup-Menü zu aktivieren, und geben Sie dort die Codes ein.

Cheat	Wirkung
/wuss	alle Waffen
/superwuss	Godmode

StarCraft

Nima Pourdjahedi aus Mainz weiß, wie Sie sich einer Übermacht feindlicher Bodentruppen erwehren können. Bauen Sie direkt vor Ihre Bunker Versorgungsdepots. Diese sollten Sie so eng plazieren, daß kein Weg dazwischen hindurchführt. Besetzen Sie die Bunker mit Marines, und stellen Sie dahinter Arclites im Belagerungsmodus auf. Der anrückende Gegner muß jetzt erst einmal die 500 HP der Versorgungsdepots »bezwingen«, was einige Zeit dauert. Die nutzen Ihre Panzer und Marines, da beide Truppentypen über die Depots hinwegschießen können, um dem bösen Feind den Garaus zu machen. Wenn Sie direkt danach mit Lufteinheiten kontern, sollten Sie für eine Weile Ruhe haben.

Total Annihilation

TIP 1: Um im als Budget-Titel wiederveröffentlichten Echtzeit-Hit alle Szenarios auf beiden Seiten anwählen zu können, klicken Sie auf »Einzelspieler« und geben im Auswahlbildschirm »DRDEATH« ein. Darauf erscheint das Cavedog-Logo, ein Hundeknochen, zwischen der »Laden«-Option und dem Punkt »Vorheriges Menü«. Ein Klick auf den Knochen befördert Sie zu einem speziellen Menü, von wo aus Sie jeden Level spielen können.
TIP 2: Wenn Sie auch mit einem Commander Gebäude bauen wollen, die eigentlich Konstruktions-Fahrzeugen, -Schiffen, -Kbots oder -Flugzeugen vorbehalten sind, wählen Sie einfach die entsprechende Einheit und drücken »Enter«. Danach den Commander anwählen, und die »ENTER«-Taste erneut betätigen. Nun hat der Kommandant die gleichen Bauoptionen wie das vorher gewählte Fahrzeug.
TIP 3: Alle CORE-Kommandeure und ARM-Generäle können sich über folgende Cheats freuen. Rufen Sie einfach mit »Enter« die Message-Box auf, geben Sie den Cheat ein, und bestätigen Sie wiederum mit »Enter«.

CHEAT	Wirkung
+ATM	Energie und Metall um 1.000 erhöhen
+NowISee	Deckt die ganze Karte auf
+DoubleShot	Doppelte Durchschlagskraft der Waffen
+Radar	Radar deckt die ganze Karte ab
+Dither	Fog of War wird gerastert

Unreal

TIP 1: Felix Menke hat einen dritten, gegen starke Einzelgegner sehr effektiven Feuermodus für den Eightball-Raketenwerfer entdeckt: Laden Sie die explosive Waffe mit der primären Taste voll auf, und halten Sie dabei auch die sekundäre Taste gedrückt. Jetzt fliegen die sechs Geschosse in Kreisformation



Unreal: Der Eightball verschießt seine Raketen auch kreisförmig

auf Ihr Opfer zu, anstatt wie üblich breit aufzufächern. Das sollte selbst den stärksten Titanen in die Knie zwingen.

TIP 2: Nali-Retter Sebastian Reuschel aus Düsseldorf empfiehlt: Mit dem Razorjack und der Rifle sollten Sie möglichst auf die Köpfe Ihrer Gegner zielen, da dies sehr viel schneller zum Erfolg führt und die knappe Munition spart. Bei dickhalsigen Monstern wie den Brute oder Titanen ist diese Taktik allerdings wirkungslos.

Uprising

Mit unseren erweiterten Cheats zum Budget-Titel Uprising wird Ihr Wraith zur absoluten Killermaschine. Drücken Sie dazu »M«, geben Sie den Code ein, und bestätigen Sie mit »ENTER«. Die Cheats können auch kombiniert werden.

Cheat	Wirkung
CHUMP	Unverwundbarkeit
DANGEROUS	Unbegrenzte Munition
TUFF	Superwaffen

Wenn Sie »CHUMP« bereits einmal eingegeben haben, brettert Ihr Wraith durch erneutes Eintippen von »CHUMP« superschnell durch die Welt.

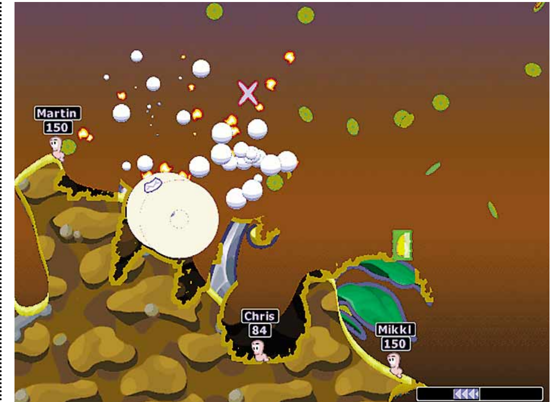
Worms 2

Zum unter Budget-Label neuveröffentlichten Wurmkampf haben wir noch einmal alle Cheat- und Levelcodes für Sie zusammengestellt.:

Level	Code
2	TIMETHEREWERE
3	SOMESMALLWORMS
4	WHOGOTVERYVERY
5	ANNOYEDAND
6	DECIDEDTO
7	GOTOARMSIN
8	ORDERTOWIPE
9	OUTTHERE
10	VICIOUS ENEMY
11	COUNTERPARTS
12	THEYDEVELOPED
13	SOMEREALLY
14	COOLWEAPONSSUCH
15	ASBANANABOMBS
16	ANDMAGICBULLETS
17	THEYTRAINED
18	ALLNIGHTAND
19	EVERYDAYSOTHEY
20	WOULDBECOME
21	PROFICIENT
22	INTHEIRWORMLY
23	WAYSSOMETIME
24	THEYWOULDSHOOT
25	GRANNIESJUST
26	FORFUNANDLAUGH
27	ABOUTITINTHE
28	EVENINGTIME
29	WEAPOLOGISEON
30	BEHALFOFALLTHE
31	TERRITORIESTHAT
32	WEWENTTOTHE
33	TROUBLEOFTRANSLATING
34	WORMS2INTOBUTWE
35	DIDNTHAVETIMETO
36	TRANSLATETHESE
37	PASSWORDSNOTTHAT
38	THEYNEEDTOBEDONE
39	WESUPPOSETHAT
40	YOUAREREALLY
41	EXPECTINGTO
42	SEEAWONDERFUL
43	CHEATMODEWHEN
44	FINISHTHEMISSIONS
45	ANDYOUARERIGHT

TIP 1: Die folgenden Schummelcodes müssen Sie während des Spiels eingeben und mit der Rücktaste bestätigen (bei »**BACKFLIP**« zweimal).

Cheat	Wirkung
SUPERSHOPPER	Acht Geheimwaffen erscheinen
REDBLOOD	Bei Treffern bluten die Würmer
HIGHJUMP	Doppelte Sprungkraft
BACKFLIP	Rolle rückwärts
GODMODE	Unverwundbare Würmer



Worms 2: Per Cheat werden Minen zu hochexplosiven Ölfässern.

TIP 2: Wenn Sie ein neues Team namens »TEAM17Microprose« aufstellen, haben Sie im Spiel alle Waffen. Außerdem kann man im Levelgenerator noch die folgenden Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
OSSETT	Worms-1-Level
ONDEADLYGROUND	Hochexplosive Fässer statt Minen

TIP 3: Um mit einer Granate sicher zu treffen, muß ein Wurm in offener Landschaft auf dem Gegner stehen. Nun stellt Ihr Kriech-Krieger den Timer auf vier Sekunden, wirft die Granate so weit wie möglich senkrecht nach oben und verduftet schleunigst.

TIP 4: Wenn Sie in der Endphase des Spieles nur noch einem Super-Wurm mit 200 Punkten gegenüberstehen und keine Massenvernichtungswaffen mehr haben, hilft eine einzige Cluster-Bombe auf den Kopf des Feindes. Das geht am besten, wenn der Gegner an einer Wand steht. Sobald die Bombe den Kopf trifft, gehen auch die Tochterbomben auf der Super-Einheit los. MD

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Fahrertraining

Grand Prix Legends

Die Formel-1-Flitzer der 60er fordern selbst gestandene Rennspielveteranen. Mit unseren Profitips fahren Sie ganz an der Spitze mit.

Papyrus' Rennspiel Grand Prix Legends läßt nicht nur die goldene Ära der Formel 1 auferstehen, sondern auch Profis schwitzen. Die Boliden aus den 60er Jahren steuern sich nämlich viel bockiger als die heutigen Flitzer. Wir widmen dem GameStar-gekrönten Spiel deshalb gleich zwei Tips-Folgen. In dieser Ausgabe erfahren Sie alles übers richtige Setup, die Wagen und die ersten Rennstrecken. Im kommenden Heft folgt eine genaue Beschreibung der restlichen Kurse.

Allgemeine Tips

JOYSTICK *auf »nicht linear« stellen*

TIP 1: Das beste Fahrgefühl hat man mit Lenkrad und Pedalen, da sich Grand Prix Legends damit optimal steuern läßt. Man kann so sehr feinfühlig Gas geben und lenken, um die rutschigen Rennwagen besser zu kontrollieren. Aber natürlich tut es auch ein normaler Joystick. Dann sollte man die Steuerung im Optionsmenü allerdings auf »nicht linear« stellen.

ZWEIMAL *Kalibrieren*

Es reicht nicht, Joystick oder Lenkrad unter Windows zu kalibrieren – sie sollten unbedingt auch im Spiel selbst justiert werden. Dabei ist äußerstes Fingerspitzengefühl gefragt: Ohne festen Nullpunkt übermitteln bereits minimale Abweichungen dem Fahrzeug einen Lenkbefehl. Das führt dann zu Ausflügen neben die Strecke und schlechten Rundenzeiten.

SCHÄDEN *ausschalten*

TIP 2: Schalten Sie zum Üben unbedingt im Optionsmenü die Schäden aus. Denn sonst beschädigen selbst kleine Hoppler über die Begrenzung Ihren Wagen. Die Auswirkungen sind zwar nicht zu sehen, aber beim Weiterfahren deutlich zu spüren. So verzieht die Spur an der Vorderachse, was den Geradeauslauf stark beeinträchtigt. Vernünftiges Trainieren oder gute Rundenzeiten können Sie damit vergessen.

Wahl der **PERSPEKTIVE**

TIP 3: In der Cockpitperspektive haben Sie keine Angaben über Ihr Tempo, was die Suche nach dem richtigen Bremspunkt fast unmöglich macht. Deshalb sollten Sie mit »F10« zur Verfolgersicht wechseln. Die bietet eine digitale Anzeige der Geschwindigkeit, der Umdrehungszahl und des eingelegten Ganges. In dieser Ansicht sehen Sie auch besser, wann der Wagen auszubrechen beginnt, und können noch gegenlenken. Erst wenn Sie sich an das Fahrverhalten des Autos gewöhnt haben und die Bremspunkte der Strecke kennen, sollten Sie wieder in die realistischere Cockpitperspektive umschalten.



TIP 3: Die Verfolgerperspektive hilft, das Fahrverhalten kennenzulernen.

TRAINER-MODUS *überspringen*

TIP 4: Die Trainermodi sind zum Einstieg der falsche Weg, da sie einem ein falsches Gefühl von Fahrzeugbeherrschung vermitteln. Besser ist es, gleich den »Grand Prix Modus« zu wählen und ein gut fahrbares Auto zu testen, da man hiermit schneller gute Rundenzeiten erzielt. Dann findet man auch leichter das ideale persönliche Setup.

Das ideale Setup

Wagen sollte **ÜBERSTEUERN**

TIP 5: Wählen Sie das Setup so, daß der Wagen eher übersteuert, also mit dem Heck zuerst ausbricht. Dadurch läßt sich Ihr Gefährt durch leichtes Gegenlenken wieder abfangen. Falls Sie den Bremspunkt mal verpassen und zu schnell in die Kurve gehen, driftet Ihr Wagen zwar leicht ab, das kostet aber nicht viel Zeit. Ein untersteuerndes Setup empfiehlt sich nicht, da es keine Fehler verzeiht.

Setup für **KURVIGE** *Strecken*

TIP 6: Auf kurvenreichen Strecken sollten Sie den Sturz (also den Winkel zwischen Reifen und Strecke) möglichst neutral halten. Dadurch verbessert sich das Kurvenverhalten des Wagens – allerdings fahren Sie dann auf den Geraden etwas schlechter.

GÄNGE *und Steuerung*

TIP 7: Wenn Sie den Abstand zwischen den einzelnen Gängen länger wählen, bekommen Sie die Motorleistung besser in den Griff. Ein kleinerer Steuereinschlag hilft, falls Ihnen der Wagen beim Lenken zu direkt reagiert und Sie ständig Dreher haben.

Die **REIFEN**

TIP 8: Die Reifen in der Saison 1967 waren, verglichen mit heutigen Formel-1-Reifen, sehr schmal, hart und tief profiliert. Es ist sehr wichtig, sie in den ersten Runden aufzuwärmen, damit sie maximale Performance erreichen. Erst dann kann man auf die

Jagd nach Rundenrekorden gehen. Die Bremsbalance nicht zu sehr nach vorne verlagern, da die schmaleren Vorderreifen sonst übermäßig belastet werden.

Das **GETRIEBE**

TIP 9: Wer von Hand schaltet, sollte beim Gangwechsel kurz vom Gas gehen, da der Motor sonst nach wenigen Runden das Zeitliche segnet. Die altmodischen Motoren haben nämlich keinen Drehzahlbegrenzer, und beim Schalten springt das Getriebe immer kurz in den Leerlauf, so daß der Motor schnell überdreht. Beim automatischen Gangwechsel schaltet das Programm völlig selbständig, daher kann man hier unbesorgt voll auf dem Gas bleiben.

Auf der Strecke

Die ersten **TESTRUNDEN**

TIP 10: Zu Beginn sollte man sich in Monza an das Fahrverhalten der Flitzer gewöhnen. Das Setup kann man erst mal vernachlässigen, die vorgegebenen Einstellungen reichen zum Einstieg aus. Testen Sie lieber verschiedene Autos, um ihre Unterschiede zu erkennen. Wenn Sie erst mal Ihren Lieblingswagen gefunden haben, können Sie in Rouen oder Watkins Glen Ihre Fahrfähigkeiten verbessern.

Korrigieren von **DREHERN**

TIP 11: Wenn man aus Kurven heraus zuviel Gas gibt, bricht der Wagen leicht aus. Allerdings lassen sich solche Dreher ohne großen Zeitverlust wieder korrigieren: Kurz bevor der Wagen sich einmal um die Achse gedreht hat, gegenlenken und das Gas antippen, um ihn wieder in Fahrtrichtung zu bekommen.

Anbremsen von **KURVEN**

TIP 12: Die simulierten Fahrzeuge haben Stahlbremsen und keine aerodynamischen Hilfen wie Front- oder Heckflügel. Daher müssen Sie vor Kurven viel früher bremsen und die Kurven selbst viel langsamer durchfahren. Die maximal zulässige Kurvengeschwindigkeit sollten Sie vor dem Einlenken erreichen. Das korrigierende Bremsen in die Kurve hinein oder das Herunterschalten in der Kurve wirft den Wagen nämlich leicht aus der Balance.

Taktiken fürs Rennen

Die **ERSTEN** *Runden*

TIP 13: Beim Start ist der Tank randvoll. Das zusätzliche Gewicht macht sich sehr stark bemerkbar: Die Bremswege werden länger, und der Wagen bricht in den Kurven viel schneller aus. Schon beim Testen sollten Sie nicht nur Benzin für wenige Runden mitnehmen, sondern verschiedene Tankstände ausprobieren, um ein Gefühl für das unterschiedliche Verhalten zu bekommen. Besonders den Start und die erste Runde mit vollem Tank und kalten Reifen müssen Sie sehr vorsichtig angehen – sonst ist das Rennen nach wenigen hundert Metern bereits gelaufen.

Im **PULK** *vorsichtig fahren*

TIP 14: Das Fahren im Pulk (vor allem beim Start) erfordert sehr viel Übung, weil die Computergegner einem das Überleben schwer machen. Sie lassen sich nur ungern überholen, nutzen aber jede Gelegenheit, um selbst an Ihnen vorbeizuziehen. Fahren Sie sehr vorausschauend und vorsichtig, und lassen Sie einen Konkurrenten im Zweifelsfall lieber ziehen, als einen überflüssigen Unfall zu provozieren.



TIP 14: Fahren Sie in der schwierigen Startphase besonders vorsichtig.

FEHLER *des Vordermanns nutzen*

TIP 15: Überholen aus dem Windschatten verlangt sehr gutes Timing. Außerdem brauchen Sie genug Anlauf, um den nötigen Geschwindigkeitsüberschuß aufzubauen. Vergessen Sie deshalb gefährliche Überholmanöver auf kurzen Geraden; warten Sie lieber auf einen Fehler des Vordermanns, um dann blitzschnell an ihm vorbeizurauschen.



TIP 15: Bei den riskanten Überholmanövern kommt's aufs richtige Timing an.

BREMS-SPUREN *beachten*

TIP 16: Auch die computergesteuerten Konkurrenten hinterlassen Bremsspuren. An denen sollten Sie sich orientieren, um den idealen eigenen Bremspunkt herauszufinden. Für die Konkurrenzfahrer gelten nämlich die gleichen Bedingungen wie für Sie.



TIP 16: An den Bremsspuren der computergelenkten Konkurrenten können Sie leicht den idealen eigenen Bremspunkt erkennen.

Wagen für jeden Fahrertyp

PS-Vergleich der Rennwagen

TIP 17: Achten Sie bei der Auswahl Ihres Renners nicht nur auf seine PS-Zahl – schließlich sind die Kisten auch unterschiedlich schwer. Die folgende Tabelle zeigt einen Vergleich aller Rennwagen bezogen auf die PS-Zahl pro Kilo Fahrzeuggewicht. Je höher der letzte Wert ist, desto besser beschleunigt der jeweilige Typ.

Wagen	PS	Gewicht (kg)	PS/kg
Lotus Ford 49	400	501	0,80
Ferrari 312	410	512	0,80
Eagle T1G	415	528	0,79
Murasama MA-310	430	596	0,72
Brabham BT24	350	501	0,70
Coventry 19R	390	558	0,70
BRM P115	423	626	0,68

Wagen für PROFIS

TIP 18: Lotus und Eagle sind nur Profis zu empfehlen. Ihre Motorleistung macht sie zu den schnellsten Fahrzeugen. Da die Leistung aber sehr direkt einsetzt, brechen die Boliden beim Beschleunigen leicht aus. Der lange Radstand des Eagle ist besonders auf Geraden und schnellen Kurven sehr vorteilhaft. Der Lotus ist am schwierigsten zu fahren. Doch wenn man sein Verhalten in den Griff bekommt, hat man auf allen Strecken ein echtes Siegerauto.



TIP 18: Der Lotus ist der herausragende Rennwagen für professionelle Fahrer.

Autos für FORTGESCHRITTENE

TIP 19: Ferrari und Brabham eignen sich gleichermaßen für Fortgeschrittene und Profis. Sie erreichen zwar nicht ganz die Leistungswerte von Lotus und Eagle, verhalten sich aber gutmütiger. Der Ferrari empfiehlt sich durch seinen kurzen Radstand und seine Motorleistung besonders für langsame bis mittelschnelle Kurse. Der Brabham ist ein kleiner kompakter Rennwagen, der sich für kurvenreiche Strecken hervorragend eignet.

Flitzer für EINSTEIGER

TIP 20: Der BRM und der Murasama sind ideal für Einsteiger und Fortgeschrittene. Beide Fahrzeuge haben zwar weniger Motorleistung als die vier zuerst genannten, dafür ist ihre Fahrbarkeit um so höher. Besonders auf sehr kurvenreichen Strecken sind beide Modelle sehr angenehm zu steuern. Der Coventry ist der am leichtesten zu beherrschende Rennwagen. Er hinkt den anderen Wagen in puncto Höchstgeschwindigkeit zwar hinterher, verzeiht Fehler aber am ehesten. Beim Beschleunigen verhält er sich sehr gutmütig. Für Einsteiger sind der BRM und besonders der Coventry die erste Wahl.

Die WAHL des Rennwagens

TIP 21: Jeder Fahrer sollte für sich selbst entscheiden, welcher der sieben Wagen ihm besonders liegt. Erst wenn Sie sich auch für Ihr Lieblingsgefährt entschieden haben, sollten Sie sich um sein Setup kümmern. Außerdem ist die Wahl des Kurses entscheidend: In Monaco fällt die reine Motorleistung kaum ins Gewicht; in Monza nützt die reine Fahrbarkeit aber wenig, wenn es an entsprechender Leistung fehlt.

Monza

(Italien)



TIP 22: Monza ist der schnellste Kurs. Hier zählt nur die Endgeschwindigkeit.

BASISSETUP für Monza

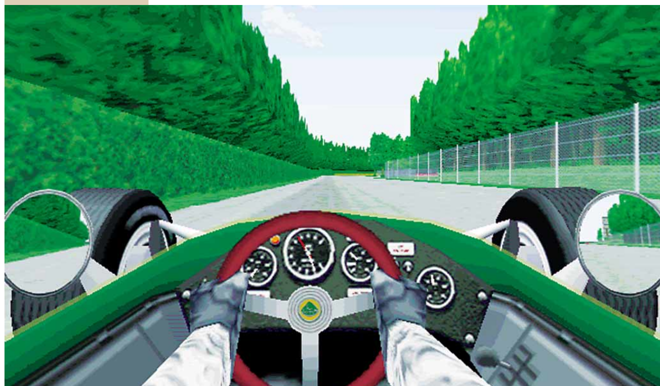
TIP 22: Monza eignet sich hervorragend für Einsteiger, um erste Erfahrungen zu sammeln. Es ist ein reiner Hochgeschwindigkeitskurs mit zwei langsamen und zwei mittelschnellen Kurven. Man sollte den Wagen härter abstimmen, um ihn bei hohen Geschwindigkeiten besser kontrollieren zu können. Der Sturz bleibt dabei relativ neutral, damit auf den langen Geraden die Innenseite der Reifen nicht zu heiß wird. Grundsätzlich muß das Auto leicht übersteuernd abgestimmt werden, da man sonst in den sehr schnellen Kurven wertvolle Zeit verliert.



TIP 22: Der leistungsstarke Eagle eignet sich hervorragend für Monza.

CURVA GRANDE

TIP 23: Der Bremspunkt liegt etwa dort, wo die kleine Straße von rechts die Strecke kreuzt. Die Bremszone eignet sich sehr gut fürs Überholen aus dem Windschatten. Man sollte relativ früh auf die rechte Kurvenseite und erst beim Beschleunigen gegen Ende der Krümmung wieder nach links ziehen. Es ist hier besonders wichtig, sauber aus der Kurve zu beschleunigen, um viel Tempo auf die folgende Gerade mit dem leichten Linksknick mitzunehmen.



TIP 23: Curva Grande: Das Ende des rechten Zauns markiert den Bremspunkt.

DELLA ROGGIA

Da direkt hinter dem Della-Roggia-Knick die Bremszone für die erste Lesmo-Kurve beginnt, muß er sehr präzise durchfahren werden. Man fährt ihn auf der rechte Seite an und zieht dann ohne zu bremsen nach links.



TIP 24: Präzises Fahren ist in den beiden verbunden Lesmo-Kurven besonders wichtig, um den Bremspunkt nicht zu verpassen.



TIP 24: Die Ausfahrt aus der zweiten Lesmo-Kurve. Der Rennwagen muß hier gut liegen, um früh in den Vollgasbereich beschleunigen zu können.

Die zwei **LESMO-KURVEN**

TIP 24: Die Lesmo-Kurve besteht eigentlich aus zwei separaten Biegungen, die durch eine kurze Gerade verbunden sind. Der Beginn der Bremsspuren auf der Straße markiert auch den Bremspunkt für die erste Kurve. In der zweiten ist eine saubere Linie sehr wichtig, um relativ früh wieder beschleunigen zu können.

ASCARI-KURVE

TIP 25: In der reinen Vollgas-Kurve ist es besonders wichtig, wenig zu lenken, um möglichst viel Geschwindigkeit auf die folgende Gerade mitzunehmen. Nutzen Sie also die volle Fahrbahnbreite, und fahren Sie die Kurve sehr weit rechts an.



TIP 25: Die Ascari-Kurve wird ohne viel zu lenken mit Vollgas durchfahren.

PARABOLICA

TIP 26: Der Bremspunkt liegt wieder am Anfang der Bremsspuren. Diese Stelle eignet sich für Überholmanöver. Die Kurve besteht aus einem langsameren ersten Teil und einem sich öffnenden zweiten.



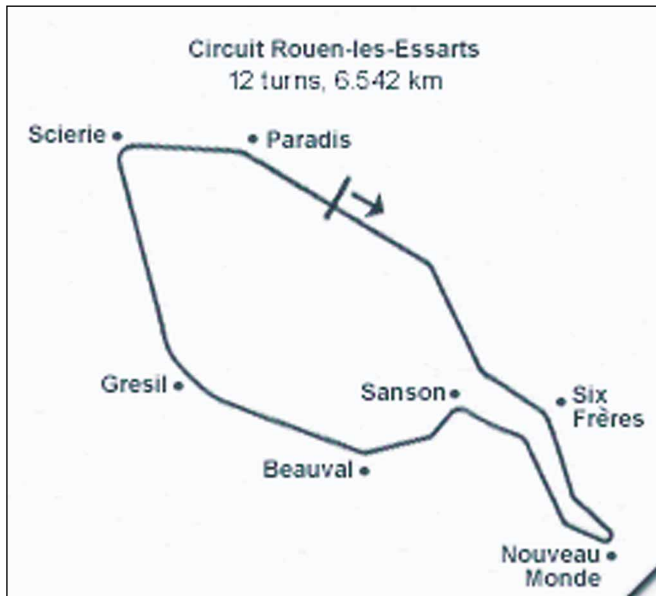
TIP 26: Das Schild links markiert den Bremspunkt für die Parabolica.



TIP 26: Ab hier können Sie wieder kräftig aufs Gas steigen.

Rouen

(Frankreich)



TIP 27: Der Kurs von Rouen stellt hohe Ansprüche an die Fahrkünste.

BASISSETUP *für Rouen*

TIP 27: Rouen besteht aus einem langsamen, sehr anspruchsvollen ersten und einem sehr schnellen zweiten Teil. Die meisten Kurven sind langsam bis mittelschnell. Das Auto muß weicher abgestimmt werden, um gut auf der Straße zu liegen. Die Gänge sollten Sie länger machen, um nach langsamen Kurven und auf den langen Geraden schneller zu sein. Der Kurs verlangt sehr präzises Fahren, um die Kurvenkombinationen gut zu meistern. Die Bremspunkte für alle Kurven werden durch die Konkurrenz-Bremsspuren auf der Straße vorgegeben.

KURVEN *1 bis 3*

TIP 28: Die Kurven 1 und 2 sind mittelschnell; hier ist eine gute Fahrzeugkontrolle wichtig. Für die dritte müssen Sie nicht bremsen, sondern nur vom Gas gehen. Beschleunigen Sie nicht zu früh – der zweite Teil der Kurve ist deutlich enger.

NOUVEAU MONDE

TIP 29: Die Haarnadelkurve wird bereits in der davorliegenden Linkskurve angebremst. Man geht am besten schon vor der Linkskurve vom Gas und beginnt leicht zu bremsen. Dabei wird der Wagen allerdings sehr unruhig und droht auszubrechen.



TIP 29: Kurz hinter dieser Linkskurve folgt die Haarnadel Noveau Monde.

SANSON-KURVE

TIP 30: Die Kombination besteht aus einer mittelschnellen Linkskurve und der Sanson-Kurve, die im ersten Gang durchfahren wird. Am Ausgang der Linksbiegung nicht zu früh beschleunigen! Die folgende Sanson-Kurve sollten Sie unbedingt bereits früh anbremsen, um eine gute Linie zu halten.



TIP 30: Einfahrt zur schwierigsten Passage in Rouen – es folgen fünf Kurven.

BEAUVAL-KURVE

TIP 31: Diese Kombination besteht aus zwei Rechtskurven. Die erste und die Beauval-Kurve sollte man wie eine einzige Kurve angehen. Am Ende der langsamen ersten beschleunigt man hart auf die Beauval zu und driftet hindurch, ohne vorher zu bremsen.

GRESIL-KURVE

TIP 32: Dies ist eine sehr schnelle Rechtskurve, die nicht angebremst wird. Gehen Sie vom Gas, lenken Sie sehr früh ein, und beschleunigen Sie auf die lange Gerade hinaus bis zur Scieriekurve.

SCIERIE-KURVE

TIP 33: Am Ende der ersten Gerade folgt die Scierie-Kurve, die auch frühzeitig angebremst werden muß, um sie in einer sauberen Linie zu durchfahren. Auch hier sollte man gefühlvoll beschleunigen, damit die Räder nicht durchdrehen.



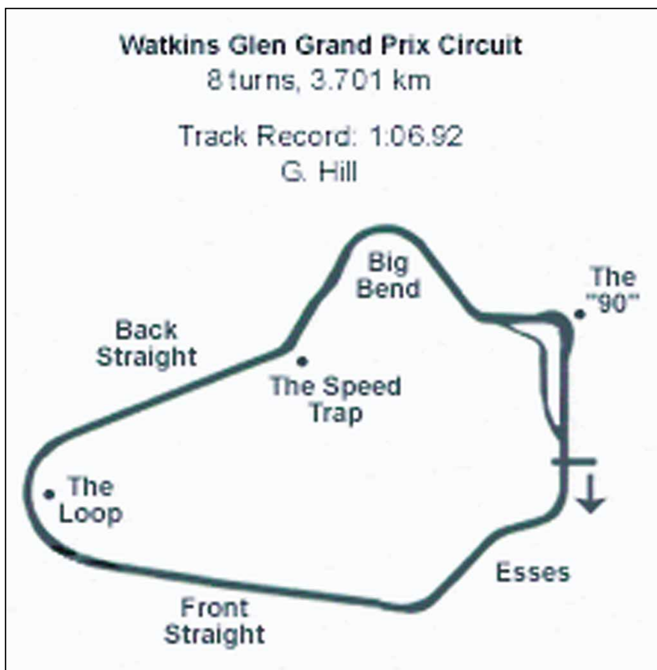
TIP 33: Am Ende der ersten langen Geraden folgt eine sehr enge Rechtskurve.

PARADIS-KURVE

TIP 34: Die Paradis-Kurve sollten Sie lediglich leicht anbremsen, dies ist aber auch vom Setup abhängig.

Watkins Glen

(USA)



TIP 35: Der Kurs von Watkins Glen ist wie eine Berg-und-Tal-Bahn.

BASISSETUP *für Watkins Glen* **TIP 35:** Der Kurs von Watkins Glen ist sehr abwechslungsreich. Er eignet sich besonders, die in Monza erlangten Fahrkenntnisse zu vertiefen. Die Abstimmung des Fahrzeugs muß einen Kompromiß zwischen Höchstgeschwindigkeit und guter Straßenlage in langsamen bis mittelschnellen Kurven darstellen.

ESSES **TIP 36:** Bei dieser Kombination kommt es auf eine gute Fahrzeugbeherrschung an. Man sollte nicht zu viel driften, um in die richtige Position für die nächsten Kurven zu kommen. Besonders den Scheitelpunkt der letzten Rechtskurve muß man genau treffen, damit man frühzeitig auf die lange Front-Straight-Gerade beschleunigen kann.

THE LOOP **TIP 37:** Bremsen Sie diese Kurve bereits an, bevor Sie die Biegung sehen können. Die Bremszone eignet sich gut für Überholmanöver. Auch hier sollten Sie versuchen, frühzeitig Gas zu geben, da mit der Back-Straight-Gerade ein sehr schneller Bereich folgt.



TIP 37: Loop liegt noch hinter der Kuppe, Sie sollten aber schon hier bremsen.

BACK-STRAIGHT **TIP 38:** Am Ende der Geraden folgt eine sehr schnelle Linkskurve, die Sie ohne zu bremsen durchfahren. Am Ausgang darf man nicht zu hart beschleunigen.



TIP 38: Diese langgezogene Speed-Trap-Linkskurve kann man fast mit Vollgas durchfahren. Allerdings ist dabei feinfühliges Lenken wichtig.

BIG BEND **TIP 39:** Den Abschluß der Strecke bildet eine Kombination aus zwei langsamen Rechtskurven und einer mittelschnellen Linkskurve. Hier ist ebenfalls die Fahrzeugbeherrschung sehr wichtig. MD



TIP 36: Die Strohballen rechts markieren den Scheitelpunkt der letzten Rechtskurve. Ab hier wird auf die folgende Gerade beschleunigt.



TIP 39: Hier liegt der Bremspunkt für Big Bend. Achten Sie beim Einfahren unbedingt auf eine saubere Linie für die zwei folgenden Kurven.

Handbuch für römische Bürgermeister

Caesar 3

Einstürzende Neubauten, Barbaren vor den Toren? Keine Panik – unsere Profitips verwandeln das hektische Kleinstadtleben in ein dolce vita.

Bei Sierras Aufbauspiel Caesar 3 sind gestandene Provinzgouverneure gefragt. Damit Ihre verantwortungsvolle Aufgabe nicht im Chaos endet, haben wir die wichtigsten Tips und Tricks für Sie zusammengestellt. Damit meistern Sie Bevölkerungswachstum, Arbeitslosigkeit, Wirtschaft, Handel, Götter und Militär im Nu.

Die Aufbauphase: Vom Dorf zur Großstadt

TEMPO *verringern*

TIP 1: Das Spiel läuft zu Beginn sehr schnell. Stellen Sie das Tempo deshalb sofort auf Null, um in Ruhe einen geeigneten Siedlungsort zu suchen. Erst wenn die ersten Bauwerke stehen, sollten Sie auf etwa 50 Prozent erhöhen. Bei Massenabwanderungen müssen Sie das Spiel unbedingt wieder bremsen.

Die ersten **GEBÄUDE**

TIP 2: Bauen Sie möglichst nah an Flußufern und an jenem Kartenrand, über den neue Bürger einziehen (meistens im Nordwesten, wo das entsprechende Straßenschild steht). So verkürzen Sie den Anmarschweg der neuen Bewohner, später auch der Handelsschiffe und Karawanen. Die Nahrungsversorgung hat Priorität: Errichten Sie zuerst eine oder zwei Farmen, die Weizen oder Gemüse anbauen. Daneben sollten einige Wohnhäuser für die Arbeitskräfte stehen. Bauen Sie anschließend Nahrungsspeicher und Marktplatz. Je mehr verschiedene Lebensmittel Sie anbieten, desto besser geht's Ihrem Volk.

Bürger **BEFRAGEN**

TIP 3: Ihre Einwohner sind meist früher und besser übers städtische Leben informiert als Ihre Berater. Mit einem Rechtsklick auf eine Figur erfährt man, was sie gerade beschäftigt. Wenn sich der Untertan über zuviel Arbeit beschwert – schlecht für ihn, gut für Sie. Schlimmer sind Beschwerden über Hunger oder fehlende Tempel. Manchmal müssen Sie zwischen den Zeilen lesen: Eine Badehaus-Angestellte, die sich über dicke Besucher amüsiert, gibt damit einen Hinweis auf die gute Nahrungsversorgung in der Stadt. Ein anderer Wink (»Will Schauspieler sehen«) betrifft einen Mangel an Amphitheatern. Besonders wertvoll ist die Meinung abwandernder Bürger. Die sagen genau, warum sie die Stadt verlassen.

ABWANDERER *abfangen*

HAUPTBERATER *konsultieren*

TIP 4: Der Hauptberater beschreibt die allgemeine Situation in Ihrer Stadt, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Konsultieren Sie ihn regelmäßig, um einen groben Überblick zu bekommen. Für nähere Informationen zu einzelnen Bereichen können Sie immer noch den entsprechenden Spezialisten aufrufen.

ACKERLAND *optimal nutzen*

TIP 5: In manchen Szenarios ist Ackerboden knapp. Doch nicht der gesamte Bauernhof muß auf dem wertvollen Farmland stehen, ein einzelnes Feld reicht. Auch wenn die Farmen weit von Durchgangsstraße oder Fluß entfernt liegen, sollten Sie Ihr Stadtzentrum dennoch wie in Tip 1 beschrieben errichten. Die längeren Wege für die Nahrungskarren und Marktfrauen können Sie vernachlässigen.

Schutz vor **FEUER** *und* **EINSTÜRZEN**

TIP 6: Präfekten und Baumeister kann man nicht genug haben – auch Neubauten gehen schnell in Flammen oder Staub auf. Von Anfang an sollte alle zehn Felder zumindest eine Präfektur stehen, weil die Brände wegen ihrer Ausbreitungsgefahr noch verheerender sind als Einstürze. Mit den Ingenieursposten kann man etwas sparsamer umgehen.

BRANDSCHNEISE *freilassen*

TIP 7: Um besonders teure oder wichtige Bauten (Kolosseum, Kornkammer, Dock, Warenlager) läßt man eine »Feuerschneise« frei, indem man die direkt angrenzenden Felder nicht oder nur mit Straßen bebaut. Siedeln Sie bei diesen Gebäuden auch Ingenieure an, die regelmäßig die Bausubstanz prüfen. Der alte Trick aus Anno 1602, brennende Bauten einfach abzureißen, funktioniert bei Caesar 3 übrigens nicht.



Tip 7: Feuerschneisen schützen Bauten vor Bränden.

Viertel für **ARBEITER** *planen*

TIP 8: Sie werden nicht jedes Wohnviertel in eine Villengegend verwandeln können, denn es gibt einfach zu wenig Platz für Kulturstätten oder Theater. Stellen Sie deshalb zuerst die Grundversorgung durch Farmen, Tempel und Industrie sicher. In diesen »Armenvierteln« reichen einfache Brunnen zur Wasserversorgung allemal aus.

LUXUS-VIERTEL *errichten*

TIP 9: Sobald Sie genug Geld haben (etwa 2.000 Denare), planen Sie eine großzügige Luxusgegend in Wassernähe. Die besteht aus vier Häuserreihen, an die von zwei Seiten eine Straße grenzt – so ist jedes Haus erreichbar. Fassen Sie mehrere Reihen nach



Tip 9: Mit Bildungs- und Unterhaltungsstätten, Wasserversorgung und Plazas wird dieses Viertel bald zur Luxusgegend. Ihre Kornkammern sollten bereits gut gefüllt sein.

Öffentliche Gebäude **EINPLANEN**

New Yorker Vorbild zu Blöcken zusammen, und lassen Sie Platz für kleinere Gärten, Reservoire, Aquädukte und ein Badehaus. In die Mitte der Anlage kommen Kolosseum, Theater, Bibliothek, Schule und Akademie. Lassen Sie vor allem beim Kolosseum etwas Abstand zum nächsten Wohngebiet – das ständige Schwerterklirren und der Sandstaub mindern nämlich die Lebensqualität in der Nachbarschaft. Schauspieler, Löwenbändiger und Gladiatoren werden am Siedlungsrand ausgebildet.

Wege **PFLASTERN**

TIP 10: Zum Schluß werden die Wege gepflastert (im Baumenü unter »Plaza« zu finden). Diese Verschönerung ist zwar nicht billig, verbraucht aber keinen zusätzlichen Bauplatz und bringt bei den Anwohnern Freude auf. Falls Sie gut bei Kasse sind, lohnt sich die Pflasteraktion auch, um in ärmeren Stadtvierteln die Loyalität zu steigern.

So senken Sie die **ARBEITS-LOSIGKEIT**

TIP 11: Wenn keine weiteren Bürger bei Ihnen einziehen wollen (oder Einwohner gar die Stadt verlassen), müssen Sie schnell reagieren. Ein Blick auf den Bevölkerungsberater verrät, wo etwas im argen liegt. Meist ist Arbeitslosigkeit das Problem (deren Höhe erkennen Sie auch an den Einwohnern, die auf der Treppe zum Forum herumlungern). Die Beschäftigungssituation verbessern Sie geschickt durch neue Industrien, die Sie sowieso bauen wollten. Im Notfall lohnt es sich sogar eher, zusätzlich zu bereits vorhandenen Produktionsstätten weitere des gleichen Typs zu errichten, als der Abwanderung hilflos zuzusehen. Idealerweise produzieren Sie so einen Überschuß, den Sie an Ihre Handelspartner verscherbeln können – gewinnbringend natürlich.

LAGERSTAU *vermeiden*

TIP 12: Überfüllte Warenlager sorgen für Staus: Güter werden nämlich nicht weitertransportiert, solange freie Lagerfläche fehlt. Außerdem wird jede weitere Produktion eingestellt. Das kann Ihnen auch bei halbvollen Lagern passieren, für die Sie einzelne Waren gesperrt haben. Heben Sie dann solche Sperren sofort auf, oder errichten Sie ein weiteres Lager.

LEBENS-MITTEL *schneller befördern*

TIP 13: Die Marktfrauen holen sich Nahrung immer aus dem nächstgelegenen Speicher. Wenn der leer ist, haben die armen meist einen langen Weg, während ihre Kunden hungern. Leeren Sie deshalb regelmäßig Ihren Hauptspeicher (ein Rechtsklick auf den Speicher öffnet das entsprechende Menü), damit seine Arbeiter die Lebensmittel auf die anderen Nahrungsdepots verteilen.

So werden Sie reich

Sofort **HANDELS-ROUTEN** *eröffnen*

TIP 14: Vergessen Sie Steuern – Ihre Provinz lebt vom Handel! Schauen Sie bereits zu Szenariobeginn, welche Güter Sie herstellen können. Anschließend suchen Sie auf der Landkarte (beim Handelsberater) nach lukrativen Routen, um Ihre Waren zu verhökern. Landverbindungen sind dabei besser als Seewege, weil Schiffe häufig Stürmen zum Opfer fallen. Bevorzugen Sie Handelspartner, die gleich zwei Ihrer produzierbaren Güter haben wollen, im Idealfall zwei Fertigwaren. Importieren Sie nur das Nötigste.



Tip 14: Auch während Sie spielen, öffnen sich neue Handelsrouten. Rufen Sie also regelmäßig die Karte auf.

FERTIG-WAREN *verkaufen*

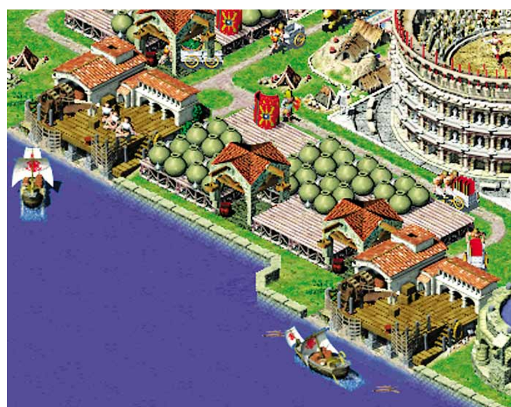
TIP 15: Fertigwaren wie Öl, Möbel oder Töpferwaren sind zwar aufwendiger herzustellen, erzielen aber ungleich höhere Preise. Waffen bringen mit am meisten ein; halten Sie aber immer rund ein halbes Dutzend zurück. So können Sie nach Kämpfen schnell Verluste ersetzen. Außerdem fordert Ihr Imperator gerade in den späteren Szenarios ab und zu eine Legion. Wenn Sie ihm eine abtreten, ist mit dem Waffenvorrat flugs eine neue ausgehoben.

Der richtige **HANDELS-POSTEN**

TIP 16: An der Handelsstraße oder Ihren Docks sollten Sie ein Warenlager errichten und zum Handelsposten deklarieren. Je näher der am Karawanenweg oder Fluß (bei Seehandel) steht, desto besser. Reine Verkaufsgü-

ter sperren Sie für alle anderen Lager, damit die Ware direkt zum Handelsposten befördert wird. Bei starkem Schiffsverkehr (mehr als zwei Segler trudeln gleichzeitig ein) lohnt sich ein zweites Dock direkt beim ersten – sonst steckt ein Kapitän in der Warteschleife und segelt frustriert von dannen.

Viel **SEEHANDEL** *mit zwei Docks*



Tip 16: Hier erfordert schwunghafter Handel ein zweites Dock.

RESERVEN *zurückhalten*

TIP 17: Verkaufen Sie nie alle Ihre Fertigwaren. Anspruchsvolle Bürger verlangen nämlich Luxusgüter für den eigenen Bedarf. Das betrifft vor allem Töpferwaren und Möbel. Auch der Kaiser hegt ab und zu Extrawünsche (siehe Tip 21).

Nach neuen **ROUTEN** *suchen*

TIP 18: Das römische Imperium wächst auch während der Spielzeit eines Szenarios. Kontrollieren Sie deshalb regelmäßig die Weltkarte. Manchmal entstehen hier neue Handelsrouten, die Sie eröffnen können, um noch mehr Denare zu scheffeln.

Arbeiter **BESSER BEZAHLEN**

TIP 19: Ihre städtischen Angestellten kassieren laut Voreinstellung 30 Denare für ihre Arbeit. Sobald es Ihre Finanzlage erlaubt, sollten Sie das Einheitssalär auf 35 Denare erhöhen. Dadurch strömen deutlich mehr Neubürger (und somit Steuerzahler) in Ihre Provinz. Kürzen Sie die Bezüge möglichst nie – das belastet die Arbeitsmoral zu sehr.

STEUERN *senken*

TIP 20: Sobald der Handel schwungvoll läuft, können Sie die Steuerschraube lockern. Senken Sie die prozentualen Abgaben bis auf etwa zwei Prozent schrittweise ab. Hinzuströmende Neubürger gleichen den Einnahmeverlust dicke wieder aus. Bauen Sie mindestens zwei Foren, um die Steuern auch tatsächlich zu kassieren. Ab und zu lohnt sich ein Blick ins Finanzmenü: Hier steht, wieviel Prozent der Bevölkerung momentan abkassiert werden. Die Steuern sollten zumindest die Ausgaben für Ihre Arbeiter decken; den größten Teil der Neubauten finanzieren Sie dann durch Ihre Handelserlöse.

Lieferungen an den **KAISER**

TIP 21: Im Handelsmenü legen Sie auch fest, ab welcher Warenmenge Sie exportieren wollen. Halten Sie möglichst einen Grundstock zurück, um den Kaiser beliefern zu können, falls er plötzlich eine Warensendung verlangt (die bringen Sie ihm per »Kaiserberater«-Menü). Je schneller Sie die Wünsche Ihres obersten Chefs erfüllen, desto stärker steigt Ihr Ansehen. Falls Sie mal eine Lieferung verpatzen, gewährt er Ihnen eine Gnadenfrist (meist ein weiteres Jahr). Wenn das auch fehlschlägt, sollten Sie dem Imperator ein besänftigendes Geschenk machen.

PRIVATE *Gelder investieren*

TIP 22: Vergessen Sie Ihr eigenes Einkommen nicht, das Ihnen der Kaiser regelmäßig »überweist«. So mager es auch ist, läppert es sich doch im Lauf der Jahre zusammen. Bei Finanznot sollten Sie diese eiserne Reserve anbrechen und das Geld in die Stadtkasse einzahlen. Das ist allemal besser, als den Imperator durch Schulden zu verärgern. Vielleicht finanziert Ihr Taschengeld im Ernstfall sogar eine weitere Legion, die Sie schnell noch ausheben können.

GESCHENKE *an den Kaiser*

TIP 23: Falls Sie eine Eillieferung verbockt oder den Imperator sonstwie vergrault haben: Spendieren Sie ihm einen Batzen Geld. Damit läßt sich auch oft das Szenario-Ziel erreichen, wenn Sie eine bestimmte Reputations-Punktzahl erlangen sollen. Solche Zahlungen sollten aber eher die Ausnahme als die Regel sein. Der Kaiser gewöhnt sich sonst zu schnell daran und wird mißmutig, wenn Sie mal nichts abdrücken.

Gnädige Götter

Früh fünf **TEMPEL** *bauen*

TIP 24: Die Götter werden schnell stinkig. Errichten Sie deshalb jedem mindestens einen kleinen Tempel. Wer viel über See handelt, sollte vor allem Neptun gnädig stimmen; agrarintensive Städte sind auf Ceres' Gunst angewiesen. Militärisch bedrohte Provinzen stellen möglichst Mars ein paar Tempel auf – der Kriegsgott fegt dann schon mal ein paar Angreifer weg, bevor sie Ihrer Stadt zu nahe kommen.

Stimmung der **GÖTTER** *beachten*

TIP 25: Auch Ihre Bewohner werden schnell sauer, wenn Sie nicht regelmäßig beten können. Ein weiterer Tempel freut dann nicht nur die jeweilige Gottheit, sondern auch die Nachbarn. Überprüfen Sie regelmäßig das Religions-Menü: Die Anzahl der Blitze hinter einem Gott verrät, wie übellaunig er gerade ist. Ein drohendes Donnerwetter läßt sich oft vermeiden, wenn Sie rechtzeitig einen weiteren Tempel bauen.

Religion

		Temples Small	Temples large	Months since Festival	"The gods are"
Ceres	(Farming)	1	0	100	Wrathful
Neptune	(The sea)	1	0	100	Wrathful
Mercury	(Commerce)	1	0	100	Wrathful
Mars	(War)	1	0	100	Wrathful
Venus	(Love)	1	0	100	Wrathful
Oracles in the city		0			

Ceres' displeasure is dangerous, as she protects the people from poor harvests and famines.

Tip 25: Prüfen Sie regelmäßig die göttlichen Stimmungen.

MARMOR *für Tempel importieren*

TIP 26: Für ein großes Gotteshaus brauchen Sie zwei Einheiten Marmor. Falls Sie den nicht selbst abbauen können, sollten Sie zehn Platten importieren und wiederum je einen großen Tempel hochziehen. Wenn auch das nicht möglich ist, helfen nur mehrere kleine, die Sie auf die Götter verteilen.

ORAKEL *für alle Götter*

TIP 27: Wenn Sie einen Gott zu sehr bevorzugen, werden die übrigen vier neidisch. Orakel erfreuen alle fünf gleichermaßen, bauen Sie deshalb gleich mehrere der Kultstätten (wenn Sie im Baumenü aufge-

führt sind). Orakel brauchen ebenfalls zwei Einheiten Marmor, den Sie notfalls importieren müssen.

Regelmäßig **FESTE** *ausrichten*

TIP 28: Städtische Feten sind zwar teuer, erhöhen die Stimmung aber enorm – vor allem bei der Gottheit, der sie das Fest widmen. Übertreiben Sie die Feierei aber nicht: Bei mehr als zwei Parties pro Jahr sinkt die motivierende Wirkung rapide. Richten Sie am besten das größtmögliche Fest aus. Das hat trotz des erforderlichen Weins das optimalste Kosten-Nutzen-Verhältnis und hebt die Loyalität langfristig.

Truppen und Festungen

Rechtzeitig **WAFFEN** *produzieren*

TIP 29: Kurbeln Sie schon früh die Waffenproduktion mit zwei Erzminen und vier Waffenwerkstätten an. Daneben setzen Sie ein Warenlager, eine Kaserne und Ihr erstes Fort (für Reiterei). Eine Militärakademie neben der Kaserne bringt zwar leichte Verzögerung beim Rekrutieren, Ihren ausgebildeten Soldaten aber enorme Kampfvorteile.



Tip 29: Zwei Minen und vier Waffenschmieden bringen die Aufrüstung in Fahrt, das Lagerhaus hortet die Waffen.

REITEREI *als Abfangtruppe*

TIP 30: In gefährdeten Provinzen bekommen Sie es meist zuerst mit wenigen, schwach bewaffneten Aufständischen zu tun. Die dürfen nicht unterschätzt werden: Sie sind wieselflink und richten riesige Schäden an, sobald sie ins Stadtzentrum vordringen. Bilden Sie gegen solche Gruppen Auxiliar-Reiterei aus, denn Speerwerfer und vor allem die Legionen sind zum Abfangen einfach zu langsam.

Stadt mit **DOPPEL-MAUERN** *sichern*

TIP 31: Ziehen Sie frühzeitig Doppelmauern (sie erlauben zusätzliche Speerwerfer auf den Zinnen) um Ihre Stadt. Nutzen Sie dabei das Gelände aus: Felsen und Flüsse bilden natürliche Hindernisse gegen Angreifer. Planen Sie die Mauern nicht zu großräumig, sondern passen Sie die Bollwerke der aktuellen Stadtgröße an. Ständiger Schutz geht vor; die Mauern lassen sich später immer noch abreißen oder als zweite Verteidigungslinie nutzen. Errichten Sie in regelmäßigen Abständen Türme. Die brauchen einen Straßenanschluß für die Ballisten-Besatzungen.

VERTEIDIGUNG *vorbereiten*

TIP 32: Wenn größere Armeen in Ihre Provinz einzufallen drohen, warnt Sie der Imperator meist ein Jahr im Voraus. Doch selbst wenn feindliche Truppen überraschend in Ihrer Provinz auftauchen, bleibt Ihnen immer noch eine Gnadenfrist, ehe sie vorrücken. Die nutzen Sie für letzte Vorbereitungen:

Schnell **MAUERN** *bauen*

Riegeln Sie den feindlichen Anmarschweg vor der Stadt möglichst mit Mauern und Türmen ab (das geht nicht immer, weil Sie nahe am Feind überhaupt nicht bauen dürfen). Ihre Legionen sichern die Bollwerke (per Defensiv-Befehl), Reiterei flankiert die Legionen, und Speerwerfer bleiben zwischen Mauern und den Nahkämpfern in Wartestellung.



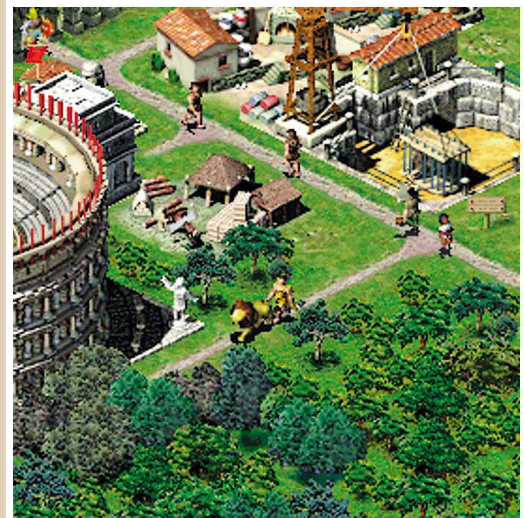
Tip 32: Legion, Speerwerfer und Reiter sind ideal aufgestellt, um Angreifer bereits vor der Mauer abzuwehren.

Die ideale **KAMPF-ORDNUNG**

TIP 33: Sobald der Kampf ausbricht, weisen Sie Ihren Speerwerfern die feindlichen Nahkämpfer als Ziel zu. Achten Sie darauf, daß Ihre Schützen immer von Legionären gesichert sind. Ihre Reiter umgehen derweil das Getümmel und greifen die gegnerischen Fernkämpfer an. Halten Sie Ihre gesamte Armee stets innerhalb der Reichweite Ihrer Turmbesatzungen und stationären Geschütze.

PRÄFEKTEN *als Miliz*

TIP 34: Präfekten kämpfen nicht nur gegen Feuer, sondern auch gegen Feinde. Falls also doch mal Angreifer durchbrechen: Bauen Sie möglichst nahe bei den Aggressoren einige Präfekturen. Die »Miliz« ist zwar recht kampfschwach und unterliegt meist im Zweikampf, hält die Gegner aber zumindest eine Weile auf. Auch Löwenbändiger und Gladiatoren treten den Eindringlingen beherzt entgegen. MD



Tip 34: Löwenbändiger verteidigen notfalls die Stadt.

Wir machen Sie zum Fliegeras

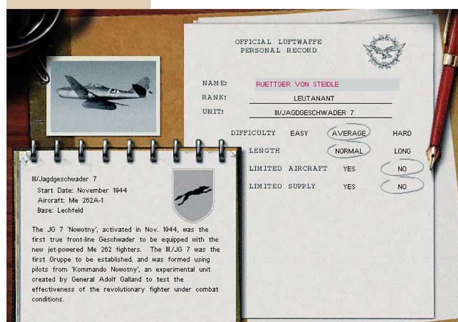
European Air War

Damit Sie den europäischen Luftkrieg heil überstehen, haben unsere GameStar-Piloten einige heiße Kampftips für Sie parat.

Die Dogfights in Microproses Flugsimulation European Air War sind nicht von Pappe: Vor allem auf der höchsten Schwierigkeitsstufe müssen auch erfahrene Piloten schwer um einen Orden an der Brust kämpfen. Wir sagen Ihnen, wie Sie an das begehrte Edelmetall gelangen.

Die **BESTEN** *wählen*

TIP 1: Zu Beginn Ihrer hoffnungsvollen Piloten-Karriere sollten Sie stets eine Staffel auswählen, die über die jeweils besten Maschinen verfügt. Bei der Luftschlacht um England sind das beispielsweise die Spitfire auf englischer und die Bf-109 auf deutscher Seite. Später ist die Fw-190 oder gar die Me-262 der alten Messerschmitt ebenso vorzuziehen, wie bei den Alliierten die Mustang der P-47 oder die neueste Spitfire-Variante älteren Modellen.



Wählen Sie am Beginn Ihrer Karriere die beste Staffel.

BOMBER *zum Bomben*

TIP 2: Einzige Ausnahme zu Tip 1: Wenn Sie mehr Bodenangriffe fliegen wollen, sollten Sie auch eine Staffel mit Jagdbombern wählen, wie der Bf-110, der P-38, der Tempest oder der Typhoon.

HOCH-RANGIG *einsteigen*

TIP 3: Weil die Kampagnen meistens recht kurz sind, Beförderungen aber eher selten vorkommen, sollte man nicht auf dem jeweils niedrigsten Rang einsteigen, sondern schon eine oder zwei Klassen höher. So bekommt man bereits zu Beginn etwas Befehlsgewalt über die Staffelkameraden.

So attackieren Sie Bomberformationen

VERSTÄR-KUNG *fordern*

TIP 4: Funken Sie zu Beginn jedes Luftkampfes Ihre Bodenstation um Verstärkung an. Manchmal hat Ihr Hauptquartier nämlich noch eine zweite Staffel in Reichweite, die Sie unterstützen kann.

Die **FLAK** *macht's*

TIP 5: Bei Abfangmissionen sollten Sie nicht immer sofort angreifen. Verfolgen Sie lieber erst einmal die Bomber in sicherem Abstand und warten Sie auf das Abwehrfeuer der Flak, das meistens nach einigen Minuten einsetzt und die Angreifer beschädigt.

BOMBER *vorziehen*

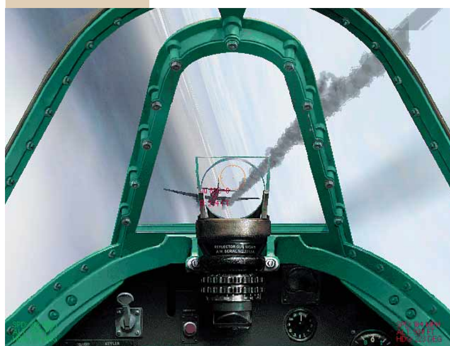
TIP 6: Geben Sie Ihren Staffelkameraden zunächst den Befehl, nur die Bomber anzugreifen; nach dem ersten Anflug kann sich ein Teil Ihrer Gruppe um den Jagdschutz kümmern. Allgemein gilt, daß Bomber immer als bevorzugtes Ziel behandelt werden sollten. Vergeuden Sie keine Munition an die Begleitmaschinen, von denen Sie meist wenig zu befürchten haben.



Attackieren Sie zunächst die Fliegenden Festungen.

BESCHÄ-DIGTE *sind einfacher*

TIP 7: Picken Sie sich dann am besten angeschlagene Bomber heraus, die bereits einen Motorschaden haben. Meistens fliegen diese etwas hinter der Hauptformation und haben so keine Deckung durch die anderen Maschinen.



Picken Sie sich beschädigte Einzelgänger heraus.

Bomber von **HINTEN...**

TIP 8: Bomber attackieren Sie am sichersten von hinten aus einem Abstand von zirka 400 Metern. Bei dieser Entfernung setzt das Abwehrfeuer noch nicht ein, Sie können die Flieger aber bereits treffen. Schießen Sie dabei beständig auf einen Motor. Nach einer bestimmten Trefferanzahl explodiert das Triebwerk, und der Bomber schmiert ab.

... oder von der **SEITE**

TIP 9: Besonders mit dem Düsenjäger Me-262 hat sich noch eine andere Angriffstaktik bewährt. Geben Sie Vollgas und attackieren Sie die Bomber von der Seite. Weichen Sie dem Abwehrfeuer durch ständiges Drehen aus, und beginnen Sie von der anderen Seite einen neuen Anflug.

Mit **RAKETEN** *zielen*

TIP 10: Die deutschen R4M-Raketen der Me-262 setzen Sie am besten ein, indem Sie die Flugkörper ungefähr 400 Meter hinter der Bomberformation

auslösen und dann Ihren Flieger nach rechts oder links ziehen. So erwischen Sie oft mehrere Feindmaschinen mit einer Salve.

Kampftaktiken gegen Jagdmaschinen

Nicht **AUSWEICHEN**

TIP 11: Brechen Sie nicht sofort aus, wenn einer Ihrer Verbündeten Sie vor einem Gegner auf sechs Uhr warnt, sondern schauen Sie immer erst zurück. Oft schlagen die Kameraden auch bei einem harmlosen Bomber Alarm, der sich in Ihren Rücken verirrt hat, oder wenn der Gegner noch meilenweit entfernt ist.

Die Maschine **HOCHZIEHEN...**

TIP 12: Wenn Ihnen dann doch einmal ein »Indianer« im Nacken sitzt, hilft ein plötzliches Hochziehen der Maschine in Verbindung mit dem Abstellen des Motors. In den meisten Fällen wird der feindliche Jäger über sein Ziel hinausschießen, wodurch Sie ihn direkt vors Fadenkreuz bekommen. Allerdings macht Sie diese Taktik für einen Moment äußerst verwundbar.

... oder **ABTAUCHEN**

TIP 13: Alternativ können Sie es auch mit einem abrupten Sturzflug versuchen. In niedrigen Höhen manövrieren die Computerpiloten deutlich schlechter. Passen Sie aber auf, daß Sie nicht selber bruchlanden.

SCHUSS *vor den* **BUG**

TIP 14: Wenn Sie im Luftkampf mit einem gegnerischen Jäger die langsamere Maschine fliegen und der Gegner zu entkommen versucht, feuern Sie ein paar Schuß in seine Richtung ab. Selbst wenn Sie nicht treffen, wird der feindliche Pilot vermutlich ein Ausweichmanöver fliegen, wodurch Sie mit etwas Geschick zu ihm aufschließen können.

ABWARTEN *vor dem Abschuß*

TIP 15: Sind Sie nah genug an einen feindlichen Jäger herangekommen, feuern Sie nicht sofort auf ihn, sondern warten Sie, bis er seine Ausweichbewegungen eingestellt hat. Versuchen Sie dann, Ihn mit einer gut gezielten Garbe abzuschießen. Das erspart Ihnen zeitaufwendige Verfolgungsjagden hinter angeschlagenen Feindfliegern her.

Bombenangriffe leichtgemacht

STUKA-*Taktik*

TIP 16: Bodenangriffe erledigen Sie am besten in Stuka-Manier. Das heißt, Sie stürzen sich senkrecht auf das Ziel, nehmen den Schub ganz zurück und lösen die Bombe erst im letzten Moment aus, kurz bevor Sie die Maschine wieder hochziehen.



Die Stuka-Taktik führt meist zum Erfolg.

Die **STAFFEL** *folgt*

TIP 17: Geben Sie Ihrer Formation unbedingt den Befehl, Ihnen zu folgen, und blasen Sie erst dann zum Angriff. Sonst lösen die Computerpiloten ihre tödliche Fracht in zu großer Höhe aus und treffen in den meisten Fällen nicht.

Keine Angst vor der **FLAK**

TIP 18: Um etwaige Flakgeschütze in der Nähe brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da diese meist nicht sonderlich treffsicher schießen. Normalerweise geht Ihnen nach zwei bis drei Zielanflügen sowieso die Munition aus, so daß Sie sich nie lange im Gefahrenbereich aufhalten.

MG statt **BOMBEN**

TIP 19: Wenn Ihnen bei Bodenattacken keine Bomben oder Raketen mehr zur Verfügung stehen, bestreichen Sie die Ziele aus niedriger Höhe mit dem Bord-MG. Alle Gebäude im Spiel lassen sich auch mit Kugeln zerstören.

Panzer von **HINTEN**

TIP 20: Fahrzeuge, besonders Kolonnen, sollten Sie immer in oder gegen Fahrtrichtung angreifen, niemals von der Seite. Überfliegen Sie dazu die Reihen in niedriger Höhe, und lösen Sie die Bomben ungefähr über dem dritten Gefährt aus. Die anderen Vehikel bestreichen Sie mit dem Bord-MG.

Unbedingt oben bleiben

Mission nicht **ABBRECHEN**

TIP 21: Brechen Sie auch mit einer beschädigten Maschine den Einsatz nicht sofort ab, sondern bleiben Sie möglichst lange in der Luft. So schaffen Ihre Staffelkameraden vielleicht noch den einen oder anderen Abschuß, was mit einer besseren Gesamtbewertung honoriert wird.



Auch wenn der Motor qualmt: Nicht abspringen!

LANDEN *statt Springen*

TIP 22: Lassen Sie sich auch von den beständigen Aufforderungen Ihrer Staffelkameraden, Sie sollten abspringen, nicht verrückt machen. Selbst mit einer extrem beschädigten Maschine schaffen Sie immer eine Notlandung, wodurch der zerschossene Flieger nicht als Verlust gerechnet wird. Im übrigen können Sie auf freiem Gelände überall landen und brauchen Ihre Kiste nicht zu einem Flugplatz zu schleppen.

Motor **DROSSELN**

TIP 23: Wenn Ihr Motor zerschossen ist, drosseln Sie das Triebwerk auf zirka 70 Prozent seiner Leistung und schalten es in regelmäßigen Abständen aus und wieder an. So verhindern Sie eine vorzeitige Überhitzung, die zur Explosion führt.

Rettung an der **KÜSTE**

TIP 24: Wenn Sie bei Luftschlachten über dem Ärmelkanal keine Landung mehr schaffen, versuchen Sie, möglichst nahe an die jeweils eigene Küste zu kommen, bevor Sie abspringen. So vergrößert sich die Chance auf Rettung durch die Küstenwache.

Der **AUTOPILOT** *hilft*

TIP 25: Oft können Sie eine beschädigte Maschine noch retten, mit der Sie normalerweise nicht mehr nach Hause gelangen würden. Fliegen Sie dazu im Sturzflug außer Reichweite des Feindes, und drücken Sie dann schnell »ALT« und »N«. So kommen Sie meistens auf wundersame Weise per Autopilot zu Ihrem Heimatstützpunkt. RS

Kleine Fibel für Elitekämpfer

Delta Force

Zum Elite-Soldaten wird man nicht in einem Tag. Mit unseren Tips haben aber auch frischgebackene Gefreite binnen kurzem erste Erfolgserlebnisse.

Wer mit Novalogic der Delta Force beitritt, wird schnell feststellen, daß mit wildem Drauflosballern kein Blumentopf zu gewinnen ist. Überlegte Planung und ein sicheres Händchen sind der Schlüssel zum Erfolg.

WEGPUNKTE *ignorieren*

TIP 1: Jede Mission ist von vornherein in mehrere Wegpunkte untergliedert. Doch wenn Sie sich sklavisch daran halten, ist Ihr Bildschirmleben bald keinen Pfifferling mehr wert. Finden Sie Ausweichrouten. Ziehen Sie die Karte möglichst oft zu Rate, und überlegen Sie sich anhand der topographischen Gegebenheiten, wie Sie sich am besten außerhalb der Sichtweite der Gegner bewegen.

HÄUSER *als Deckung nutzen*

TIP 2: Falls Sie Basen oder Dörfer stürmen müssen, suchen Sie sich so schnell wie möglich ein Gebäude, das nur einen Ausgang und wenige Fenster hat. Eliminieren Sie die Gegner möglichst aus dem Fenster heraus, und passen Sie auf, daß sich kein Feind durch die Tür heranschleicht. Zelte, mit ihren zwei Ausgängen, eignen sich als Deckung nicht ganz so gut.



Tip 2: Nutzen Sie gestürmte Gebäude zur Deckung aus.

LAUTLOSE *Waffen*

TIP 3: Achten Sie stets darauf, zumindest das Messer als lautlose Waffe mitzuführen. Noch besser ist eine schallgedämpfte Pistole, die auch für etwas größere Reichweiten tauglich ist. Benutzen Sie ungedämpfte Waffen nur im äußersten Notfall. Im Zweifelsfalle gilt: Flucht ist besser als der Bildschirmtod.

STELLUNG *häufig wechseln*

TIP 4: Wenn Sie sich eine sichere Position gesucht haben, aus der Sie Ihre Ziele bequem ausschalten können, sollten Sie nach der Aktion möglichst schnell das Weite suchen. Ansonsten kommt Ihnen der Feind eher früher als später auf die Schliche.

GEDUCKT *laufen*

TIP 5: »Immer schön aufrecht bleiben« ist ein Ratschlag, der Sie schnell dem Grabe näher bringt. Außer in zeitkritischen Einsätzen sollten Sie Flächen entweder meiden, oder aber zumindest in geduckter Haltung überqueren. Sobald eine Bodenwelle in Sicht kommt, legen Sie sich lang hin, und checken Sie erst einmal die Lage auf der Karte.

Fahrzeug-Konvois **EINSCHLIESSEN**

TIP 6: Gelegentlich müssen Sie Konvois ausschalten. Schießen Sie dazu zuerst auf das vorderste Fahrzeug, damit es die Weiterfahrt behindet. Danach sollten Sie sich den letzten Wagen in der Reihe vorknöpfen. Der Rest wird dadurch eingeklemmt und kann sich nicht mehr frei bewegen. Zerstören Sie dann als erstes die bewaffneten Begleitvehikel.

GEBÄUDE *durchsuchen*

TIP 7: Auch wenn es nicht ausdrücklich zu Ihren Aufgaben gehört: Lassen Sie möglichst kein Gebäude undurchsucht. Im Innern stoßen Sie häufig auf Medikits und wertvolle Munitionsvorräte.

HOCHPLATEAUS *nutzen*

TIP 8: Die meisten Szenarien in Delta Force sind von etlichen Hochplateaus durchzogen. Die lassen sich ganz wunderbar als Hochstand nutzen. Kriechen Sie so nah wie möglich an die Kante, und machen Sie mit Hilfe des Fernglases die lauernden Gegner aus. Falls Sie das Scharfschützengewehr dabei haben, sind diese Feinde leichte Ziele.

Keine **SCHNELLSCHÜSSE**

TIP 9: Sobald man Sie entdeckt hat, sollten Sie sich augenblicklich auf den Boden werfen. Checken Sie dann die Karte und die Entfernung der Gegner. Jetzt gilt es Ruhe bewahren und sich rückwärts kriechend hinter einen Hügelkamm zu bewegen. Gehen Sie dort in die Hocke und suchen Sie das Weite. In vielen Fällen lassen sich so die Gegner in die Irre führen. Selbst wenn Sie schon einen Treffer abbekommen haben, reicht oft ein kurzer Schritt nach hinten, um wieder aus der Schußlinie zu verschwinden.

SCHEINWERFER *nutzen.*

TIP 10: In einigen Missionen müssen Sie gegnerische Camps erobern. Das kann sich vor allem nachts zum Problem entwickeln. Arbeiten Sie sich im Dunkeln möglichst nah an die Basis heran, und nutzen Sie die Scheinwerfer auf den Wachtürmen als Orientierungspunkte. Fahrlässige Gegner, die sich in die Lichtkegel verirren, sind so leichte Ziele. MIC



Tip 10: Scheinwerferkegel dienen im Dunkeln als willkommene Orientierungspunkte.

Tips für eifrige Kopfjäger

Hedz

Nie mehr kopflos durch die Gegend rennen: Wir verraten die besten Tricks für den außerirdischen Kampfsport.

Hasbros Actionspiel Hedz glänzt durch die schiere Masse an Spielfiguren. Damit Sie einen kühlen Kopf bewahren können, haben wir die besten Schädel zusammengestellt und einige Tips für das Solospiel gesammelt.

GALERIE-Übersicht

TIP 1: Abteilung »Klein, aber nützlich«: Das Handbuch verschweigt geflissentlich, daß die Heads in der Galerie alphabetisch angeordnet sind. Wenn man's weiß, findet sich ein gesuchter Kopf gleich viel leichter.

Gute Head-KOMBINATION

TIP 2: Die Heads und ihre Fähigkeiten sind vielfältig, aber einige zeigen sich für die effiziente Kopfjagd nützlicher als andere. Sobald es Ihre Sammlung zuläßt, sollten Sie bevorzugt die folgenden Häupter mit in einen neuen Level nehmen:



Tip 2: Mit dem Doppeldecker erreichen wir problemlos höhere Plattformen der bunten Spielzeugwelt.

Wählen Sie ein bis zwei Schußwaffen-Hedz, die als Standardwaffe heranstürmende Gegner erledigen. Ein Luftangriff-Head eignet sich perfekt, um größere Räume gefahrlos zu erkunden und von Feinden zu säubern. Als ideale Fernkampfwaffe empfiehlt sich ein Raketen-Head, der auch besonders lästige Aliens schnell ausschaltet. Schließlich sollten Sie grundsätzlich einen fliegenden oder Teleport-Kopf ins Sortiment aufnehmen; diese taugen zwar in der Regel nicht zum Angriff, kürzen aber Wege oft bequem ab und erreichen auch abgelegene Secrets.

Waffen durch Leerschießen AUFLADEN

TIP 3: Hedz benutzt ein etwas eigenwilliges Munitionssystem: Eine Fähigkeit muß erst komplett aufgebraucht sein, bevor sich der Energiebalken wieder auflädt. Überprüfen Sie deshalb vor dem Betreten neuer Gebiete kurz den Ladestatus Ihrer Heads; wenn die Energie fast erschöpft ist, sollten Sie die Waffe in Ruhe leerballern und aufladen lassen. Andernfalls geht Ihnen die Munition aus, wenn Sie gerade mitten im feindlichen Kreuzfeuer stehen.

Gegner UMLAUFEN

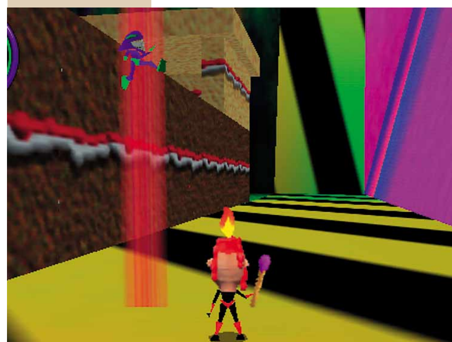
TIP 4: Die gegnerischen Hedz leiden unter genau dem gleichen Munitionsproblem wie Sie. Geschickte Spieler umlaufen Feinde deshalb weiträumig und lassen sie erst mal ihr Magazin leerschießen. Wenn der Konkurrent seine Energie verbraucht hat, ist er für kurze Zeit ein leichtes und wehrloses Ziel. Nutzen Sie diese Sekunden zum Angriff.



Tip 2: Mit fliegenden Heads befreien Sie sich auch ohne Zeitverzögerung aus den lästigen Fontänen.

Aliens Köpfe ABNEHMEN

TIP 5: Ein besiegtes Alien ohne Köpfe wird aus der Arena teleportiert. Bis der Strahl es erfaßt, vergehen aber einige Sekunden, in denen der lästige Außerirdische so viele herrenlose Köpfe wie möglich aufzusammeln versucht. Lassen Sie sich die wohlverdiente Beute nicht einfach wegschnappen: Ein einziger gezielter Treffer reicht aus, damit der lila Winzling die eben geklauten Schädel wieder verliert. Schiessen Sie ihn bevorzugt ab, wenn er bereits im Teleportstrahl zappelt – er hat dann keine Chance mehr, sich die Trophäen zurückzuholen. Noch einfacher halten Sie die besiegten Konkurrenten mit einem Zellen-Head in Schach. Ein auf diese Weise gefangener Gegner kann bis zu seinem Abtransport kein Unheil mehr stiften.



Tip 5: Solange ein Alien im roten Teleport-Strahl feststeckt, ist es problemlos zu treffen.

Ungestört RASTEN

TIP 6: Gut zu wissen: In jedem Level gibt es enge, lilafarbene Luftschleusen, deren Türen sich hinter Ihnen schließen. In diese Enklaven kann kein Gegner eindringen; sie sind also die idealen Orte, um Ordnung in die eigene Hedz-Sammlung zu bringen. Heilen Sie hier angeschlagene Köpfe, und stocken Sie Ihren Vorrat aus dem Rucksack wieder auf, bevor Sie sich frisch gestärkt ins Getümmel stürzen.

Die besten Köpfe

Unsere Übersicht zeigt die zehn besten Head-Typen, und wie man sie am sinnvollsten einsetzt.

SCHUSSWAFFE



Der Standard-Angreifer gibt Schußsalven in Richtung Gegner ab. Eine schnelle und effektive Waffe auf nahe und mittlere Distanz. Achten Sie bei diesen Köpfen besonders darauf, daß vor dem Betreten eines neuen Raums noch genügend Energie in ihnen steckt, um lästige Ladepausen zu vermeiden.
Bester Head: All Action Hero

WURF



Feuert oder wirft Geschosse, die beim Aufprall explodieren. Besonders geeignet gegen eng zusammenstehende Feinde. Im Nahkampf nicht zu empfehlen, da die Explosion der eigenen Figur schadet.
Bester Head: Waxy Birdman

FLAMMENWERFER



Eine der besten Waffen auf kurze Entfernung: Nahe Gegner werden in einem gestreuten Flammenstrahl geröstet. Die Reichweite ist nur gering, dafür verursacht der Feuerschwall enormen Schaden.
Bester Head: Beach Bum

LUFTANGRIFF



Anstelle Ihrer Figur steuern Sie eine ferngelenkte Bombe aus der Vogelperspektive über das Schlachtfeld und lassen sie punktgenau explodieren. Mit der exzellenten Fernkampfwaffe können Gegner aus sicherer Entfernung ausgeschaltet werden. Meist genügt ein einziger Bombentreffer, um den Feind zu erledigen. Die einzigen Nachteile: Bewegliche Ziele sind sehr schwer zu erwischen; die eigene Figur bleibt für die Dauer des Bombenflugs bewegungslos und ungeschützt stehen.
Bester Head: Nuclear Scientist

***Faß' ihn,* FIFI**



Die Figur hetzt ein putziges Schoßtier auf die Gegner. Die kleinen Plagegeister sind zielsuchend und deshalb extrem treffsicher; dafür können Sie nur wenige Tierchen auf den Gegner hetzen, bevor Ihre Energie wieder nachgeladen werden muß.
Bester Head: One Eyed Shepherd

SUPERSCHILD



Ein roter Schild schützt die Einheit vor Treffern und beschädigt Gegner, die sich innerhalb des Energiefelds befinden. Das Superschild ist eine extrem gute Nahkampfwaffe, verbraucht sich aber sehr schnell. Wenn die Schildenergie am Ende ist, sollten Sie tunlichst wieder aus der Gefahrenzone sein.
Bester Head: Urban Turban

RAKETE



Die ultimative Fernkampfwaffe sucht sich automatisch ein Ziel. In der Regel ist der Gegner bereits beim ersten Treffer einen Kopf kürzer. Devise: Feuern und vergessen. Die ersten Raketenheads bekommen Sie leider erst in den späteren Levels.
Bester Head: Quad Bike

BEBEN



Die Schallwellen schädigen alle Konkurrenten in der unmittelbaren Umgebung. Sehr effektiv gegen in Gruppen auftauchende Gegner. Nachteil: Der feindliche Trupp muß erst einmal erreicht werden. Sie sollten außerdem ständig in Bewegung bleiben, um nicht im gegnerischen Kreuzfeuer geröstet zu werden.
Bester Head: Valkyrie

ZELLE



Nur nützlich in Kombination mit feuerkräftigen Heads: Die Cell-Fähigkeit lähmt Feinde für kurze Zeit, so daß sie weder laufen noch schießen können. Ein so gefangener und wehrloser Gegner ist im anschließenden Angriff Kanonenfutter.
Bester Head: Hovering Lawman

MEDIZIN



Der Medic-Head heilt alle angeschlagenen Köpfe, verbraucht dafür aber eigene Energie. Das Heilen betrifft nur die fünf Köpfe, die gerade aktiv sind; Häupter im Rucksack bleiben davon unberührt. Sehr nützlich zu Levelbeginn, wenn noch kein Geld für die Kopf-Reperatur zur Verfügung steht. Später kann man den Heiler-Head getrost in den Rucksack verfrachten.
Bester Head: Lady with Lamp CS

Alle Head-Arten auf einen Blick

Head-Arten	Beschreibung	Nutzwert
Beben	Schädigt alle Gegner im Umkreis	Hoch
Bombenwurf	Fliegende Einheit wirft Bomben	Niedrig
Faß' ihn, Fifi	Zielsuchendes Schoßtier	Hoch
Fernblick	Ferngesteuerte Kamera	Niedrig
Flak	Manuelles Zielen in alle Richtungen	Niedrig
Flammenwerfer	Streuender Nahkampfangriff	Hoch
Fontäne	Lähmt einen Gegner	Durchschnitt
Hüpfer	Prallt von Wänden ab	Durchschnitt
Kurver	Bummerang-ähnliche Flugkurve	Durchschnitt
Laser	Prallt von Wänden ab	Hoch
Luftangriff	Ferngesteuerte Bombe	Sehr hoch
Medizin	Heilt alle aktiven Heads	Durchschnitt
Mine	Hinterläßt scharfe Minen	Niedrig
Pfeil	Einzelnes Projektil	Hoch
Rakete	Zielsuchender Sprengkopf	Sehr hoch
Schild	Schützt vor Angriffen	Niedrig
Schußwaffe	Schußsalven	Sehr hoch
Schwarm	Kurz anhaltende Schwarmattacke	Durchschnitt
Spray	Strahl von Einzelschüssen	Durchschnitt
Suchrakete	Ferngesteuertes Projektil	Durchschnitt
Superschild	Schützt Sie, beschädigt Gegner	Hoch
Supersprung	Enorm hoher Sprung	Niedrig
Teleport	Figur kann schweben	Niedrig
Turbo	Beschleunigte Bewegung	Niedrig
Unsichtbar	Gegner feuern nicht	Niedrig
Vehikel	Schnell, verursacht Rammschaden	Niedrig
Wurf	Explodierendes Projektil	Hoch
Zelle	Lähmt einen Gegner	Durchschnitt

Kursbuch für Eisenbahnbarone

Railroad Tycoon 2

So faszinierend die Dampfrösser auch sind: Geschäftemachen geht vor. Wir zeigen, wie Sie das finanzielle Abstellgleis meiden.

Pop Tops generalüberholtes Remake von Sid Meiers Railroad Tycoon birgt eine böse Falle: Wer wild drauflosbaut, verliert schnell seinen Job als Generalmanager. Geldscheffeln wie Dagobert Duck steht deshalb im Vordergrund – mit unseren Tips liefern wir Ihnen die Schaufel dazu.

Die ersten Strecken

Spiel sofort **ANHALTEN**

TIP 1: Überlegen Sie genau, wo Sie Ihr Imperium am besten gründen. Weil die Uhr bereits beim Start unerbittlich tickt, sollten Sie das Spiel sofort anhalten – Gleise und Bahnhöfe dürfen Sie dann trotzdem bauen. Suchen Sie gezielt nach zwei Großstädten, die relativ dicht beieinander liegen. Wenn die eine Güter bietet, die die andere braucht (und umgekehrt), haben Sie Ihren Startort gefunden.

Sofort **BONDS** *verkaufen*

TIP 2: Das Startkapital reicht selten aus. Verkaufen Sie deshalb Bonds (im Finanzmenü), um Ihr Konto um 500.000 Dollar aufzustocken. Das dürfte die ersten Investitionen decken. Später sollten Bonds nur verkauft werden, wenn der Zinssatz niedrig ist.

DOPPELGLEISE *legen*

TIP 3: Verlegen Sie von Anfang an zweigleisige Strecken. Die Mehrkosten holen Sie schnell wieder rein, weil Sie teure »Staus und Wartezeiten« vermeiden. Eingleisige Spuren lohnen sich hingegen nur für schwach frequentierte Nebenstrecken. Die lassen sich immer noch ausbauen, falls sie später stärker befahren werden.



Legen Sie von Anfang an effiziente Doppelgleise.

UMWEGE *besser als Steigungen*

TIP 4: Der kürzeste Weg zwischen zwei Bahnhöfen ist nicht immer der beste. Vor allem in den frühen Szenarios mit ihren schwachen Lokomotiven sind Steigungen problematisch. Legen Sie dann eine Strecke besser um einen Berg herum.

GROSSE *Bahnhöfe bauen*

TIP 5: Sparen Sie nicht bei den Bahnhöfen: Die Stationen sollten möglichst alle nahegelegenen Häuser und Industrien umfassen. Falls Sie das Geld noch nicht haben, können Sie den Haltepunkt auch später ausbauen. Kleinere Stationen empfehlen sich nur, wenn Sie einzelne Fabriken anfahren wollen.

PERSONEN *und* **POST** *befördern*

TIP 6: Der erste Zug besteht aus einem Post- und zwei Personenwaggons und pendelt zwischen den beiden Großstädten. Falls das Szenario in den späteren Jahren spielt, darf der Zug auch länger sein.

Tips für den Fahrbetrieb

Für regelmäßige **EINKÜNFTE** *sorgen*

TIP 7: Beachten Sie den Jahresrhythmus: Züge, die 24 Monate unterwegs sind, fahren nur jede zweite Jahresabrechnung Gewinne ein. Das ist vor allem in den frühen Szenarios tödlich. Setzen Sie deshalb auf kurze Streckenabschnitte, die zwar geringe, aber regelmäßige Einkünfte erzielen.

SERVICE-STATION *einrichten*

TIP 8: Der am häufigsten angefahrene Bahnhof sollte eine Werkstatt erhalten, die Ihre Züge regelmäßig wartet. Dieser Station spendieren Sie außerdem Sand- und Wasserturm. Auch an weit abgelegenen Haltepunkten empfiehlt sich diese dreifache Ausstattung – sonst drohen teure Ausfälle.

MODERNE LOKS *einsetzen*

TIP 9: Sobald neue Lokomotiv-Modelle auf den Markt kommen, sollten Sie das Spiel anhalten. Meistens ist die neue Lok deutlich besser als ihre Vorgänger; insbesondere in Sachen Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Dann lohnt sich ein Austausch bei allen Zügen. Falls Sie sich den nicht leisten können, wechseln Sie zuerst die ältesten Zugmaschinen aus. Doch Vorsicht: Manche Modelle sind in allen Punkten schlechter als die bereits vorhandenen.

Bahnhöfe **AUSBAUEN**

TIP 10: Unterschätzen Sie Hotels, Restaurants und Saloons nicht. Gerade in Großstädten mit ihrem hohen Passagieraufkommen bieten sie einen ordentlichen Nebenerwerb. Zollstationen und andere Gebäude, die lediglich das Umladen beschleunigen, lohnen sich hingegen weniger.

Gute **MANAGER** *einstellen*

TIP 11: Wenn zu Jahresbeginn Manager ihre Dienste anbieten, sollten Sie die Bewerber genau unter die Lupe nehmen. Bevorzugen Sie grundsätzlich diejenigen, die Ihre Lokomotiven um rund 15 Prozent beschleunigen. Wenn Sie Neuanschaffungen oder Streckenerweiterungen planen, sollten Sie dagegen gezielt Manager einstellen, die Ihnen auf diesen Gebieten Kosten einsparen. MD

Lehrgang für Nachwuchs-Schamanen

Populous 3

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein. Noch schwieriger ist es allerdings, wenn man erst einer werden will. Wir sagen Ihnen, wie's einfach geht.

Bullfrogs neuer Echtzeit-Hit fordert selbst gewiefte Taktiker bis zum Äußersten. Wir haben Tips und Taktiken für die Kampagne erarbeitet, die Ihnen den Einstieg erleichtern.

Mit **WOHNUNGEN** *beginnen*

TIP 1: Starten Sie Ihre Siedlung zunächst nur mit Wohnhäusern. Rektrutieren Sie währenddessen mit dem »Bekehren«-Spruch alle Wilden in Reichweite. Die ersten Angriffe des Gegners kann Ihre Schamanin allein abwehren. Erst wenn die Bevölkerung auf etwa 50 Stammesangehörige angewachsen ist, sollten Sie Wachtürme zur Verteidigung bauen sowie eine Kriegerhütte, um Soldaten auszubilden.

ZAUBER *auskundschaften*

TIP 2: Kundschaften Sie dann auf der Karte die Position sämtlicher Statuen, Zaubergrüfte und Totempfähle aus. Diese enthalten oft neue Zaubersprüche, ohne die der Level nur schwer zu lösen ist. Setzen Sie deshalb alles daran, sich die magischen Formeln zu holen.

ABWEHR *stärken*

TIP 3: Bevor Sie in die Offensive gehen, müssen Sie erst Ihre Verteidigung stärken. Da der Gegner immer die gleichen Angriffsrouten nimmt, sollten Sie an den gefährdeten Stellen einige Wachtürme errichten, die Sie dann mit Patrouillen sichern.

Festungen **UMGEHEN**

TIP 4: Nutzen Sie Ihre Terraforming-Zaubersprüche, um Landbrücken zu schaffen, mit denen Sie stark befestigte Stellungen Ihres Gegners umgehen können. Alternativ läßt sich auch Ihre eigene Siedlung viel besser verteidigen, wenn Sie per »Land anheben«-Formel eine Hügelkette um das Dorf schaffen, auf die Sie anschließend Wachtürme bauen.

PRIESTER *in Türme*

TIP 5: Nicht nur Krieger, Feuerzauberer und Schamanin können die Beobachtungsposten erklimmen. Auch Priester haben aus der erhöhten Position eine größere Reichweite. Wenn Sie dann noch den Eingang mit einigen Schwertkämpfern verbarrikadieren, werden anrückende Feinde von Ihrem Kleriker bekehrt, bevor sie Schaden anrichten können.

GEISTLICHER *Beistand*

TIP 6: Auch die größte Kriegerarmee nützt wenig, wenn sie einem gegnerischen Priester gegenübersteht. Statt anzugreifen, nehmen die Soldaten gemütlich vor dem Geistlichen Platz und konvertieren nach wenigen Sekunden zum anderen Glauben. Um das zu verhindern, sollten Sie Ihren Kampfgruppen immer mindestens einen Kleriker zur Seite stellen, der sie vor den feindlichen Priestern schützt.

SCHAMANIN *schützen*

TIP 7: Umgeben Sie Ihre Schamanin immer mit einem Schutzring aus mindestens vier Soldaten. Zwar kann sich die Magierin gegen einzelne Feinde auch selbst zur Wehr setzen. Spätestens wenn das Mana knapp wird, ist sie aber angreifenden Kriegern sonst hilflos ausgeliefert.



Stellen Sie Ihren Kriegern einen Priester zur Seite.

BIENEN *für Notfälle*

TIP 8: Sparen Sie sich mindestens einen »Insekten«-Zauber für Notfälle auf. Falls Ihre Anführerin einmal unter Beschuß gerät, verschaffen die Bienen ihr die nötige Zeit, um aus der Gefahrenzone zu flüchten.

Mana **SPAREN**

TIP 9: Je weniger Zaubersprüche Sie aktiviert haben, desto schneller füllen sich die anderen wieder auf. Deaktivieren Sie deshalb Formeln, die Sie nicht mehr benötigen, beispielsweise »Bekehren« oder »Land anheben« beziehungsweise »Land senken«.

Erst **MAGIE,** *dann Angriff*

TIP 10: Gebäude vernichten Sie am besten, indem Sie zunächst die Bewohner mit Feuerbällen und Blitzen verjagen, bevor Sie Ihre Kämpfer die Hütte stürmen lassen. Zwar können die Krieger keine brennenden Häuser attackieren. Wenn Sie jedoch den Angriffsbefehl geben, bevor Sie die Hütte in Brand setzen, stürzen sich Ihre Mannen todesmutig in die Flammen, ohne Schaden zu nehmen.

Von **OBEN** *angreifen*

TIP 11: Das 3D-Gelände beeinflußt die Reichweite Ihrer Zaubersprüche und die der Krieger. Besetzen Sie deshalb strategisch wichtige Hügel nahe der feindlichen Siedlung. Wenn Sie es schaffen, auf solch einem Berg einen Wachturm zu errichten, ist Ihre Schamanin dort oben nahezu unangreifbar und kann gleichzeitig bequem die gegnerischen Gebäude attackieren. Eine Armee aus Feuerzauberern, Soldaten und Priestern erledigt den Rest.

HAUPTZIEL: *Schamanin*

TIP 12: Das vorrangige Ziel sollte in jedem Level die gegnerische Stammesfürstin darstellen. Wenn sie ausgeschaltet wird, kann der Gegner keine Zaubersprüche mehr einsetzen. Plazieren Sie dann am besten Ihre Schamanin direkt neben der feindlichen Reinkarnationsarena. Sobald die gegnerische Anführerin wieder auftaucht, rösten Sie sie mit einem Blitzzauber. RS

Nachtschicht für Joshua Reev

Nightlong



Auch Detektive brauchen manchmal Hilfe: GameStar bringt Licht in die düstere Welt von Nightlong.

Unsere Komplettlösung zu Team 17s Nightlong hilft Ihnen bei den (seltenen) Logikpuzzles und erklärt alle Rätsel. Nichtsdestotrotz sollten Sie zusätzlich auf eigene Faust ein wenig die Gegend erforschen.

Kapitel 1: Rubys Fährte

Sicherung **UMWICKELN**

TIP 1: Als erstes heben Sie das Stanniolpapier zwischen den beiden Gleitern auf. Dann betreten Sie das Gebäude. Nachdem Ihr Held den Schalter für den Fahrstuhl betätigt hat, entnehmen Sie die Sicherung. Diese wird ins Stanniolpapier gewickelt und wieder in den Schaltkasten gesetzt.

BRIEF-KASTEN *plündern*

TIP 2: Nun öffnen Sie mit dem kleinen Schlüssel Rubys Schließfach (das zweite von links in der vierten Reihe von oben) und räumen es aus. Ein Knopfdruck ruft den Fahrstuhl, und nachdem Joshua die Fahrstuhlkarte in den Schlitz gesteckt hat, geht's los.

In Rubys **APARTMENT**

TIP 3: Auf dem Flur angekommen, kaufen Sie aus dem Automaten die Bierdose. Vergessen Sie das Wechselgeld nicht. Den Brief aus dem Schließfach legen Sie auf den Magnetschreibblock an Rubys Tür und pausen per Magnetstift die Unterschrift durch. Im Apartment steckt unser Held das Bild (Schreibtisch), die Wodkaflasche (Kühlschrank), das Ticket (Papierkorb) und das Briefpapier ein. Durch die Tür rechts betreten Sie das Schlafzimmer.

SAFE *knacken*

TIP 4: Sie betätigen den Schalter am Fenster und öffnen es. Beim Entfernen des Klebestreifens von der Jalousie finden Sie einen Schlüssel, der zum Safe im Wandschrank (hinter dem Mantel) paßt. Der Inhalt wandert in Joshuas Inventar; dann geht's zurück aufs Dach.

Geländerstange **ABÄTZEN**

TIP 5: Oben schütten Sie die Säure ans Geländer und reißen dann eine Eisenstange davon ab. Ihr Schnüffler betritt erneut das Gebäude und studiert den Plan. Nun gibt's im Fahrstuhl ein neues Ziel: die U-Bahn-Station. Untersuchen Sie das Briefpapier aus Rubys Apartment und den U-Bahn-Plan; dann kaufen Sie eine Fahrkarte am Automaten.

Penner **BESTECHEN**

TIP 6: Sie werfen eine Münze in den Scanner und gehen durch den Eingang zum Bahnsteig. Dort sprechen Sie den Penner an und geben ihm Wodka und Bier. Dann zeigen Sie ihm Rubys Bild. Zuletzt kaufen Sie ihm den Rollschuh ab und nehmen die Rolltreppe. Nichtmitglieder dürfen leider nicht in den Club: Versuchen Sie's jedoch trotzdem.

Mit **WEIN-HÄNDLER** *reden*

TIP 7: Im Spirituosenladen nebenan schaut sich Ihr Alter Ego die ausgestellte Mitgliedskarte an und redet mit dem Verkäufer darüber. Draußen klettern Sie über das Geländer und hebeln mit Ihrer Eisenstange den schweren Kanaldeckel auf. Unten stecken Sie die tote Ratte ein. Wieder oben, schütten Sie die restliche Säure auf das Schloß der Falltür und steigen die dahinterliegende Treppe hinab.

Die rollende **RATTE**

TIP 8: Die Frau im Weinkeller hat Angst vor garstigen Nagetieren: Schnallen Sie die Kanalratte auf den Rollschuh und geben Sie dem Tier einen Schubs. Die Frau flüchtet: Jetzt können Sie unbehelligt die Weinflasche aus der Kiste kramen. Oben im Laden tauschen Sie Flasche gegen Mitgliedskarte – nun läßt Sie der Türsteher in den Club.

Ein **FAX** *für Reev*

TIP 9: Im »Free Climax« plaudern Sie mit der Besitzerin und kontaktieren den Bürgermeister über das Minicom. Dann suchen Sie das Faxgerät in der U-Bahn-Station. Das fehlende Stück der Nummer lehnt an der mit Graffiti besprühten Wand. Unser Detektiv befestigt es am Faxgerät und verständigt erneut den Bürgermeister. Das ankommende Fax wird eingesteckt; danach geht's zurück in den Kanal, wo Sie das Gitter am rechten Kanalende eintreten.

Kapitel 2: Im Zoo

Schloß **AUF-SCHIESSEN**

TIP 10: Schießen Sie die Tür auf. Im Umkleideraum klauen Sie den Inhalt der Tasche und den Schlüssel.

Buchstabe als **HAKEN**

TIP 11: Mit dem Schraubendreher aus der Tasche montieren Sie das »S« vom Logo auf dem rechten Werbeplakat ab. Den Buchstaben befestigen Sie an der auf dem Boden liegenden Kette. Diese wirft Ihr Detektiv um das Rohr an der Decke und kann sich so auf die andere Seite schwingen. Dort laufen Sie den Gang entlang bis zur Tür.

KURZ-SCHLUSS *erzeugen*

TIP 12: Sie ziehen die Handschuhe über, öffnen den Schaltkasten links mit dem Steckschlüssel, schließen Ihr Kabel an die Kontakte im Kasten an und ziehen an dem Hebel. Wenn Sie das nun stromführende Kabel ins elektrische Feld halten, überlädt dieses und gibt den Weg frei. In der folgenden Halle bewegt sich unser Held südwärts, wo in einem kleinen Raum eine Zange zu finden ist. Diese wandert ins Inventar. Stoßen Sie mit der Eisenstange den Lautsprecher runter. Entnehmen Sie den Magneten, mit dem Sie die Stange anschließend magnetisieren.

Schild als **BRÜCKE**

TIP 13: Ihr Held kehrt zurück in die Halle, steigt die Treppe hinauf und schneidet mit der Zange das Schild vom Stahlseil. Das Ding fällt auf die Gleise, und der Weg in den Zoo ist frei. In der Zoo-Bar liegen eine Bierdose und Öl. Hinter dem Vorhang finden Sie noch einen Zylinder und einen Besen. Jetzt geht's zurück zum Bahnsteig.

Tür **ÖLEN**

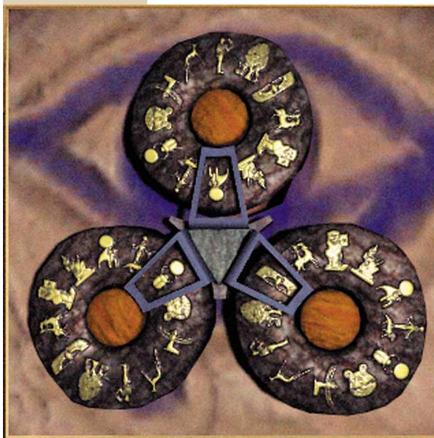
TIP 14: Mit dem magnetisierten Brecheisen erreichen Sie die Kette und schwingen sich erneut hinüber. Im Umkleideraum ölen Sie das Schloß der schweren Tür; jetzt läßt sie sich öffnen. Im nächsten Raum steigen Sie durch die Falltür hinab. Der Schlüssel aus dem Spind schließt die Metalltür im Hintergrund auf; dahinter finden Sie sich in der Bibliothek wieder.

Es werde **LICHT**

TIP 15: Im mittleren Regal links neben dem Brunnen finden Sie ein ägyptisches Buch. Drehen Sie die Glühbirne aus der Schreibtischlampe und ersetzen Sie damit die defekte im dunklen Raum. Schalten Sie das Licht ein. In einem Regal rechts finden Sie einen Universaladapter. Nun laufen Sie zur Sphinx. Sehen Sie sich die Fabeldame genauer an, und Sie erhalten den Schlüssel zum Eingangscode.

Die **SPHINX**

TIP 16: Anhand des Buches läßt sich der Code herausfinden. Geben Sie ihn an den Rädern unter der Statue ein (oberes Rad: Ra, linkes Rad: Khepler, rechtes Rad: Horus). In der Sphinx nehmen Sie das Mikrowellengewehr an sich und schalten alle noch funktionierenden Schalter auf grün. Begeben Sie sich nun zu den Rissen bei der Brücke.


TIP 16: Diese Einstellung öffnet das Kontrollzentrum.

Dino **ERSCHIESSEN**

TIP 17: Schalten Sie den plötzlich auftauchenden Dinosaurier mit dem Gewehr aus. Der Weg zur Höhle ist frei. Dort stecken Sie das Leuchtfeuer ein und gehen zur Götterstatue im Schlangengehege. Schieben Sie den Busch vor dem Götzen weg und bewegen Sie den Schalter. Füllen Sie Ihre Bierdose am Kohlebecken mit Benzin.

EXPLOSION *am Teich*

TIP 18: Am Teich versucht unser Held, die rostige Maschine einzuschalten, was zu einer kräftigen Entladung führt. Also füllt er den Behälter der Maschine mit der Benzindose und dem Gaszylinder und wirft zum Schluß das Leuchtfeuer darauf. Nach der Explosion holt Joshua vom Jungen die Fernbedienung. Letztere benutzt er in der Höhle an der Photozelle und steigt in den nun sichtbaren Aufzug.

Kapitel 3: Die Terroristenbasis

Auf das **DACH**

TIP 19: Linker Hand befindet sich eine Kiste mit der Aufschrift »König der Witze«. Sie entdecken darin eine Zange mit Teleskoparmen und einen Hologramm-Generator. Mit dem Aufzug geht's nach oben. Dort bedienen Sie die Druckknöpfe für die Falltür und steigen aufs Dach. Die Tür zum Nebengebäude knacken Sie mit Ihrem Brecheisen.

Tür **AUFSCHWEISSEN**

TIP 20: Im Gebäude legen Sie den Gashebel um, schneiden das Rohr über dem Gasmischgerät ab und drehen es zum Fenster. Draußen entfernen Sie den Wasserschlauch vom Hahn und verbinden ihn mit dem Rohr. Danach schicken Sie Joshua wieder in den Generatorschuppen und lassen ihn das Gas aufdrehen. Legen Sie das Minicom aufs Schloß der Falltür und halten Sie den Schlauch daran. Schon ist die Falltür aufgeschweißt.

Improvisierter **ELEKTROSCHOCKER**

TIP 21: Sie steigen zur Halle hinab und öffnen die Abdeckung des Schalters im Schaltkasten mit dem Schraubendreher. Verbinden Sie den Schutzleiter mit dem Kontakt des Minus-Pols am Schalter und schließen Sie den Kasten. Als nächstes heben Sie das Streichholz auf und benutzen es mit dem Besen beim Feuersensor im ersten Stock. Sobald einer der Terroristen per Stromschlag ausgeschaltet ist, betreten Sie den Raum hinter dem Geheimgang.


TIP 21: Der Schaltkasten wird zum Elektroschocker.

Der **HOLOLOCKVOGEL**

TIP 22: Unser Held schließt per Universaladapter den Hologramm-Generator an die Steckdose an und schaltet ein. Nachdem der zweite Terrorist überwältigt wurde, schnappt sich Joshua dessen Schlüssel und Laserpistole und schießt den Schaltschrank an der Wand auf. Anschließend geht's mit dem Aufzug runter ins Büro. Dort finden Sie hinter dem Bild einen Zettel, außerdem eine Sicherheitskarte in der Schreibtischschublade, die sich mit dem Schlüssel des Terroristen öffnen läßt.

Sicherheitssystem **AUSSCHALTEN**

TIP 23: Stecken Sie die Sicherheitskarte in den Schlitz im Schaltschrank und drücken Sie die Knöpfe in der Reihenfolge von hell nach dunkel, wie sie auf dem Zettel aus dem unteren Raum notiert ist (von oben: 5-1-2-7-3-4-6). Dann fahren Sie wieder runter und gehen durch die rechte Tür. Im Erste-Hilfe-Raum bedienen Sie das Schaltfeld an der Trennwand und finden Ruby. Im Schrank neben dem Bett ist ein Stethoskop, mit dem Sie die linke Tür im Büro abhören.

Kapitel 4: Joshua im Cyberspace

Hau den **LUKAS**

TIP 24: Nach dem längeren Gespräch mit Eva und Al findet unser Held sich im Cyberspace wieder und kassiert zunächst alle Gegenstände ein. Im Labyrinth ist am Skelett ein Stoffetzen und im Wasserbecken eine Münze versteckt. Hauen Sie den Lukas und stecken Sie den kaputten Hammer ein.

0437

Dem **GLÜCK** *nachhelfen*

TIP 25: Mit dem Hammer klopfen Sie die Spinne auf dem einarmigen Banditen zurecht und werfen die Münze ein. Jetzt ist ein Gewinn sicher. Im Keller des Seilbahnhauses drehen Sie (geschützt durch den Stoffetzen) das Ventil zu. Neben dem Spinnennetzteil vom Boden wandert auch etwas Salpeter von der Wand in Joshuas Inventar.

Ziele **VERLANGSAMEN**

TIP 26: Mit dem Spinnennetz bearbeiten Sie die Schiene der Schießbude. Nun wirft unser Meisterschütze Geld in die Maschine und gewinnt die Voodoo-Puppe. Zurück im Haus öffnen Sie beide Schubladen des Schreibtischs. In der einen finden Sie ein Streichholz (das Sie einpacken), in die andere stecken Sie die Voodoo-Puppe.

FERNGESTEUERTE *Seilbahn*

TIP 27: Draußen stellen Sie sich in den Käfig der Seilbahn und aktivieren die Puppe per Fernbedienung. Die Tour zum Schloß geht los. In der Kirche nehmen Sie den Totenkopf und die Fackel an sich; im Kohlenbecken finden Sie Holzkohle. Im Alchimielabor entdecken Sie einen Stab (an der linken Wand), einen Behälter mit Schwefel und ein Säckchen mit Schlafmittel (im Regal) sowie die Schießpulver-Formel (auf dem Schreibtisch).

DAMPF *auf dem Spiegel*

TIP 28: Der Totenkopf wird auf der Fliese unterhalb des Beckens plaziert, die Fackel hineingesteckt und angezündet. Die auf dem Spiegel erscheinenden Ziffern (7-8-4-5) stellen den Code für die Sonnenuhr dar. Unser Held begibt sich dorthin und benutzt den Stab aus dem Alchimielabor zur Eingabe. Danach geht es zu Hughs virtuellem Büro.

So gießen Sie eine **SILBERKUGEL**

TIP 29: Sie streuen der Sekretärin Schlafmittel auf die Pralinen und betreten, während sie schläft, das Konferenzzimmer. Hier nehmen Sie die an der Rüstung montierte Keule sowie den Inhalt der Vitrine mit und reisen damit zurück in den Vergnügungspark. Mit der Keule hauen Sie erneut den Lukas und greifen sich die Klingel. Stecken Sie Münze und Eisenkugel in die Klingel. Diese kommt ins Lavabecken (im Labyrinth). Mit dem Asbestlappen nehmen Sie zum Schluß die versilberte Kugel aus der Klingel.

Der **WERWOLFJÄGER**

TIP 30: Kohle, Schwefel und Salpeter werden gemischt und in die Pistole geladen. Dazu kommt die Silberkugel – jetzt können Sie den Werwolf in der Mitte des Labyrinths erschießen. Fangen Sie das Blut des Werwolfs im ehemaligen Schwefelglas auf und gießen Sie es im Konferenzraum des Bürgermeisters auf das Schloß der verschlossenen Tür.

CODE *geknackt*

TIP 31: In der Schublade des Schreibtischs im Raum dahinter finden Sie ein Dia, das Sie in den Projektor aus dem Vorraum schieben. Wenn Sie das projizierte Bild in Gedanken über das aus dem Vorzimmer legen, können Sie eine Zahlenfolge (5-6-2-3-9-6) ermitteln, die Sie in den Computer eintippen.

Kapitel 5: Die Flucht aus Rocas Perdida

PIRANHAS *füttern*

TIP 32: Unser Held legt das Nest unter den Schildkrötenspuren frei und ergattert ein Ei. Damit lockt er die Schlange am Hochspannungszaun an, erschießt sie und nimmt sie mit der Teleskopzange auf. Den Kadaver wirft Joshua den Piranhas vor. Das Abflußrohr ist jetzt problemlos zu erreichen und wird mit der Laserpistole aufgeschossen.

So werden Sie die **WACHE** *los*

TIP 33: Sie rücken die auf dem Regal liegenden Laken beiseite und finden eine Packung Waschpulver, die Sie in den herumstehenden Wassereimer entleeren. Kippen Sie das Zeug dann in die Bodenöffnung und verschließen Sie diese danach mit dem Gitter. Anschließend packen Sie die leeren Dosen in die offene Waschmaschine und schalten sie ein. Der hereinstürmende Wachmann fällt ins Loch. Ziehen Sie unbedingt den Schlüssel von der Tür ab.



TIP 33: Joshua macht das Aufstiegsrohr unpassierbar.

Besuch bei **MOREAU**

TIP 34: In der Wachstube öffnen Sie mit dem Schraubendreher den Schaltkasten und finden drei identische Leitungen. Sie packen den MDVD ein und begeben sich in die Krankenstation. Im Arztkittel finden Sie Zahnseide und ein Fieberthermometer. Mit Ihrer Beute verlassen Sie den Raum und öffnen mit dem Schlüssel der Wache die Tür am Ende des Gangs. Schauen Sie durch das Fenster in der mittleren Zellentür: Dort ist Visel Moreau, den Sie ansprechen sollten.

Leitung **IDENTIFIZIEREN**

TIP 35: Nun gehen Sie zurück zur Wachstube und zeichnen mit dem MDVD die Töne des Nummernschlosses für die linke Tür auf. Moreau kann damit den Türcode heraushören. Jetzt können Sie die Tür zum Labor öffnen. Dort klauen Sie die Tuben, die Handschuhe und den Spannungsprüfer. Letzteren benutzen Sie mit den Leitungen in der Wachstube. Nachdem Al getötet und Eva eingesperrt wurde, kehren Sie in die Krankenstation zurück.

SPRITZE *gegen Wachmann*

TIP 36: Vom Fenster können Sie Kontakt mit Eva im Nebenraum aufnehmen. Danach füllen Sie die Spritze mit dem Inhalt einer der Tuben. Die Latexhandschuhe werden an der Ätherflasche (am Gitter) aufgepumt. Verbinden Sie Handschuhe und Spritze mit der Zahnseide und lassen Sie beides zu Eva hinab. Die schaltet den Wachmann vor ihrer Tür aus. Jetzt können Sie den Gang betreten.

Der **TÜRCODE**

TIP 37: Eva gibt Ihnen ein Blatt, anhand dessen Sie unter Zuhilfenahme der codierten Rechenaufgabe aus dem Labor den Code für die verschlossene Tür knacken können. Sie tippen ihn ein (er lautet 9558320) und besiegen Ihren ehemaligen Freund und neuen Widersacher. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die finsteren Pläne des Bürgermeisters dauerhaft durchkreuzt! GUN

Mit Glück und Karte zum Erfolg

Mitmachen und gewinnen



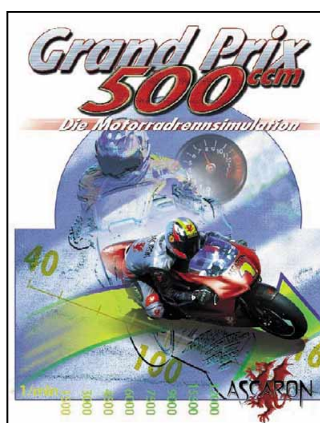
Gateway

Der bekannte PC-Direktversender Gateway stiftet aus seinem aktuellen Angebot einen **Komplettrechner**. Der bereits gut ausgestattete G6-333C (mit 333-MHz-Celeron; 64 MB SDRAM; 6,4 GB-Festplatte; 56K-Modem; 17-Zoll-Monitor; Spiele-Pack und Epson Stylus Farbdrucker) wird extra für den Gewinner noch mit einem Bigtower-Gehäuse und einer Voodoo2-Karte aufgewertet. Der Gesamtwert des flotten Allround-PCs: ca. **3.500 Mark**.

Die Meinung unserer Leser zu GameStar interessiert uns brennend. Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir deshalb die folgenden Top-Gewinne im Wert von über 11.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 30. November 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

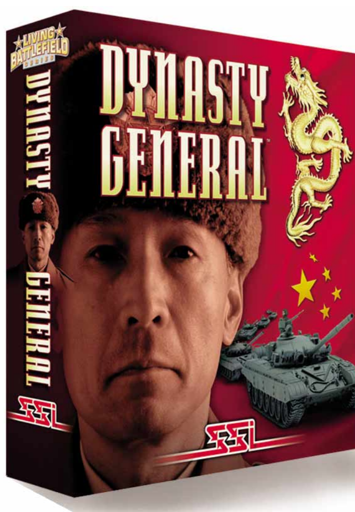


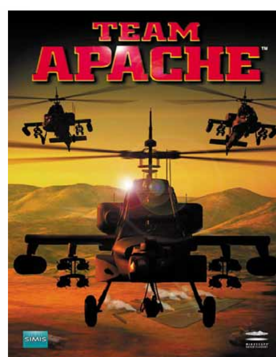
Ascaron

Die deutsche Softwareschmiede Ascaron wagt sich mit Ihrem neuen Schwergewicht **Grand Prix 500ccm** auf den umkämpften Markt der Motorrad-Simulationen. Als erstes Spiel seines Genres setzt GP 500ccm dabei voll auf Realismus und Komplexität. Wir verlosen **33 Exemplare** des spannenden Rennspiel im Gesamtwert von mehr als **2.600 Mark**.

Mindscape

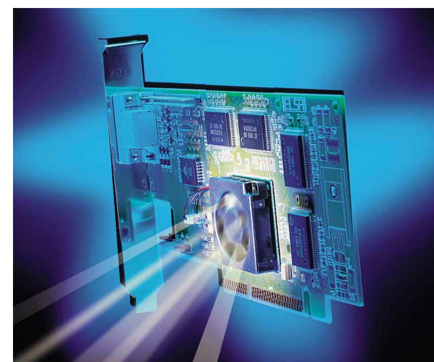
Mindscape Deutschland hat ein hochwertiges Doppelpack für Strategen und Simulationsfreunde zusammen gestellt. Der frisch erschienene rundenbasierte Strategie-Knaller **Dynasty General** kommt zusammen mit der spannenden Helikoptersimulation **Team Apache**. Für unsere Leser spendiert Mindscape **20 Pakete** im Gesamtwert von ca. **3.200 Mark**.





Elsa

Für die GameStar-Leser stellt der renommierte Hersteller Elsa **vier Exemplare** seiner pfeilschnellen 3D-Karte **Erazor 2** zur Verfügung. Die Karte verfügt über 16 MByte RAM und benutzt den neuen Riva TNT-Chip. Zum Lieferumfang gehört ein umfangreiches Software-Paket, das auch das brandneue Need for Speed 3 enthält. Gesamtwert: **1.900 Mark**.





Die besten Weihnachts-Upgrades für Ihren PC

Update oder Neu-PC?

Schon jetzt wissen, was sich Weihnachten zu kaufen lohnt: Wir stellen Ihnen sowohl Komplettsysteme als auch optimale Updates aller Preisklassen vor, mit denen Sie Ihrem PC eine ordentliche Leistungsspritze verpassen.

Schwerpunkt

Eine typische Szene aus dem Alltagsleben eines PC-Spielers: Freudig erregt kommt er mit dem neuesten Programm nach Hause, das die Verpackung vollmundig als ultimatives Spektakel anpreist. Doch nach der Installation ist die Stimmung schnell auf dem Nullpunkt: Die Grafik ruckelt, der Sound brummt und das Bild ist matschig. Ihn beschleicht der Verdacht, daß die neue Software gar nichts dafür kann, sondern seine Hardware schlicht und einfach den Anforderungen nicht mehr gewachsen ist. Doch der kurzentschlossene Einkaufsbummel beim nächstgelegenen Händler droht zum Lotteriespiel zu werden. Riesenstapel bunter Packungen türmen sich vor ihm auf, die in großen Lettern alle das gleiche versprechen: mehr Performance.

Upgrade-Ampel

Um Ihnen beim jährlichen Vorweihnachtseinkauf ein solches Schicksal zu ersparen, lichten wir schon jetzt den Hardware-Dschungel und geben Tips zum optimalen Upgraden von PCs. Um dabei auch unterschiedlichen Budget-Vorgaben gerecht zu werden, haben wir unsere Empfehlungen in drei Preis-Leistungs-Kategorien eingestuft. Rote Komponenten sind besonders preiswert, ohne allzu große Kompromisse bei der Leistungsfähigkeit einzugehen. Für wenig Geld finden Sie hier Peripherie, die praktisch allen Spielen dieser Herbst-Winter-Saison locker gewachsen ist. Mit Gelb haben wir Upgrades bedacht, die selbst gehobenen Ansprüchen genügen. Ein Rechner, der mit gelben Teilen ausgestattet wurde, ist also mittelfristig zukunftssicher. Die Software des Jahrgangs 1999 sollte damit ohne Qualitätseinbußen optimal laufen. Wem nur das Beste gut genug ist, der wird bei unseren grünen Empfehlungen fündig. Hier listen wir Hardware auf, mit der Sie einen absoluten Traumrechner zusammenstellen können. Seien es rasante 3D-Beschleuniger, üppig dimensionierte Festplatten oder klangstarke Soundkarten – die vorgestellte Highend-Peripherie läßt Sie auch der nächsten Spiele-Generation nach der Jahrtausendwende noch beruhigt entgegensehen.

Wann sich Upgraden lohnt

Bei jedem Upgrade sind mehrere Dinge zu berücksichtigen. So hängt die erforderliche PC-Power stark vom jeweiligen Genre ab. Simulanten kommen um einen Hertz-starken Pentium II kaum noch herum, während Strategiespielern und Anhängern klassischer Adventures ein (Voodoo-bestückter) Pentium 166 weiter gute Dienste leistet. Wir tragen diesem Umstand Rechnung, indem wir in jeder Leistungskategorie genrespezifische Besonderheiten mit angeben.

Die einzelnen Leistungskategorien sollten Sie nicht zu stark mischen. Es bringt Ihnen zum Beispiel überhaupt nichts, einen altersschwachen P100 mit einem Riva-TNT-Board aufzurüsten. Moderne 3D-Karten benötigen in der Regel einen sehr schnellen Prozessor, um Ihre volle Leistung entfalten zu können. Ebenso unsinnig wäre es, das viele Geld für einen PII/450 durch Verzicht auf RAM wieder reinholen zu wollen. Mit nur 16 MByte Speicher kommt selbst an Highend-Rechnern keine Freude beim Spielen auf. Überhaupt sollten Sie sich unterhalb einer bestimmten Konfiguration fragen, ob ein Aufrüsten noch sinnvoll ist. Wenn zu viele Komponenten ausgetauscht werden müssen, ist ein Komplett-PC meist deutlich preiswerter – und viel komfortabler.

Masse und Klasse

Auch bei den Rechnern von der Stange helfen wir Ihnen weiter. Passend zu jeder der drei Kategorien finden Sie mehrere Vorschläge – PCs, die mit vernünftig ausgewählten Zutaten für lange Zeit Spiele-Spaß versprechen. Vor allem haben wir darauf geachtet, daß diese Systeme leicht erhältlich sind, und uns deshalb auf Modelle von landesweit anzutreffenden Ketten wie Vobis oder Comtech sowie Computer von Direktversendern konzentriert. Die Discounter bieten ihre PCs sehr billig an, was Ihnen erlaubt, kleinere Austattungsmängel zu kompensieren. Denn oft fehlen diesen Rechnern anständige 3D-Beschleuniger, vernünftige Soundkarten oder ausreichend Speicher. Dagegen sind die Produkte von Dell, Gateway 2000, Waibel und anderen Direktversendern sehr reichhaltig und hochwertig ausgestattet. Performance ist hier meist kein Problem, allerdings besteht die Gefahr, Geld für Peripherie auszugeben, die Sie letztendlich gar nicht benötigen.

Die Spezialisten kommen

Moderne Rechner eignen sich hervorragend für fast jede Art von Multimedia, müssen aber dafür mit spezieller Hard- und Software ausgestattet sein. Auf einer eigenen Doppelseite stellen wir Ihnen deshalb exemplarisch vier Systeme vor, die für ganz bestimmte Aufgaben gedacht sind. So erfahren Sie, was in einen PC gehört, der vor allem für Netzwerk- und Online-Spiele gedacht ist, oder was einen Rechner zur Bildbearbeitung ausmacht, worauf Computermusiker achten sollten und was Sie für die Arbeit mit Videos benötigen. MG

Hardware-Spirale

Um den Hardware-Anforderungen moderner Spiele auf den Grund zu gehen, haben wir die Angaben in unseren Spieletests der Ausgaben 12/97 bis 11/98 genauer analysiert. Dabei wurden alle Programme mit einer Bewertung von 70 oder mehr Prozent (ohne Budget) berücksichtigt und dann das erste Halbjahr (GameStar 12/97 bis 5/98) mit dem zweiten verglichen. Heraus kamen einige interessante Facts: So stiegen die Anforderungen an Prozessor und RAM stark an, der Zwang zu einem 3D-Beschleuniger nur moderat. Das könnte sich aber mit der neuesten Spielegeneration ändern, außerdem ist in immer mehr Titeln der Software-Modus nur noch Alibi, aber nicht wirklich vernünftig spielbar.

GameStar-Hardware-Angaben:	12/97 bis 5/98	6/98 bis 11/98
Prozessor		
Minimum P166	1,2 %	15,4 %
Optimum Pentium II	10,7 %	34,6 %
3D-Karte		
3D-Karte erforderlich	7,1 %	9,6 %
keine 3D-Unterstützung	35,7 %	30,8 %
Speicher		
Minimum 32 MByte RAM	1,2 %	13,3 %
Optimum 64 MByte RAM	3,6 %	19,2 %

Upgraden für jeden Geldbeutel

Aufrüst-Wegweiser

Für die Spiele-Leistung Ihres PCs sind sechs Komponenten besonders wichtig, allen voran Prozessor und 3D-Karte. Wir stellen die wichtigsten Produkte in drei Leistungsklassen, nach Farben kodiert, vor.

Prozessor/Mainboard

Der Markt teilt sich in Slot 1 (Pentium II) und Sockel 7 (AMD, Cyrix) auf. Daß Sockel-7-Prozessoren weniger Aufwand beim Upgraden machen, ist ein Gerücht: In den meisten Fällen ist auch hier ein neues Mainboard und anderer Speicher fällig.

Preiswert

Die Preise purzeln weiter: Sowohl den AMD K6-2/300 als auch den Cache-losen Celeron 300 bekommen Sie für unter 250 Mark, circa 200 bis 220 Mark sind jeweils für ein passendes Mainboard zu zahlen.

Gehoben

Im Bereich von 400 bis 600 Mark haben Sie vom Celeron 333 (ca. 400 Mark) über AMDs K6-2/350 (knapp 500 Mark) bis hin zum Pentium II/333 (ca. 550 Mark) viel Auswahl. Maximal 300 Mark kommen hier für eine Hauptplatine hinzu.

Highend

Hier ist die zweite Generation von Intels Pentium unter sich: Bei knapp 700 Mark für den 350er geht es los, bis hin zum 450-MHz-Turbo für stolze 1.300 Mark. Dazu sollte es schon ein hochwertiges BX-Mainboard für etwa 300 Mark sein.

3D-Karte

Selbst im günstigsten Rechner sollten Sie nicht auf ausreichende 3D-Performance verzichten. Uralt-Karten mit S3-Virge- oder Ati-Rage-II-Chipsatz sind heutzutage unbrauchbar (und dabei nicht einmal wesentlich billiger).

Preiswert

2D/3D-Kombikarten mit guten Chips (Riva 128, Intel i740) sind schon ab etwa 120 Mark zu bekommen. Sollte bereits ein anständiges 2D-Board vorhanden sein, lohnt die Aufrüstung mit einer Voodoo-1-Karte (ab ca. 100 Mark).

Gehoben

Für etwa 230 bis 300 Mark bekommen Sie schon Karten mit Highend-Chips (Matrox G200, S3 Savage, 3Dfx Banshee). Dank stark sinkender Preise sind für ähnliche Beträge inzwischen pfeilschnelle Voodoo-2-Boards zu haben.

Highend

Ungefähr 800 Mark müssen Sie für die derzeitige Spitzenlösung, eine Kombination aus Riva-TNT-Karte und Marken-Voodoo-2-Board, anlegen. Eine Steigerung ist dann nur noch mit einer zweiten Voodoo 2 für weitere rund 400 Mark möglich.

Speicher

Nicht nur die Spiele bescherten allen PC-Usern in letzter Zeit stark erhöhten Speicherbedarf. Daneben nimmt auch immer mehr Peripherie wie AGP-Grafikkarten oder PCI-Soundkarten das RAM für sich in Beschlag.

Preiswert

32 MByte sollten es nur noch sein, wenn jeder Pfennig eine Rolle spielt. Ansonsten sind 64 MByte (etwa 170 Mark) keineswegs übertrieben – zumal die Preise zur Zeit (Anfang November) wieder leicht anziehen.

Gehoben

Für gerade 260 Mark bekommen Sie 96 MByte, aufgeteilt in jeweils ein 64-MByte- und ein 32-MByte-Modul. Damit sollte selbst die RAM-Gier anspruchsvoller Programme fürs erste befriedigt sein.

Highend

128 MByte (ca. 350 Mark) klingen gewaltig, sind aber beileibe kein übertriebener Luxus. Windows freut sich über jedes Byte, und auch immer mehr Spiele nutzen diese Speichermenge aus.

Festplatte

Kein Wunder, daß im Zeitalter der 500-MByte-Vollinstallationen Festplatten mit die größten Entwicklungssprünge gemacht haben: Größer, schneller, leiser heißt bei den Massenspeichern die Devise.

Gehoben

Gut 400 Mark sind für ein Fassungsvermögen von 8 GByte zu berappen. Einen altbewährtern Klassiker in diesem Segment stellt die IBM DHEA38451 dar, die teilweise schon für etwa 380 Mark zu haben ist.

Anhand des abgebildeten PCs stellen wir exemplarisch die wichtigsten Komponenten vor, von denen die Performance Ihres PCs entscheidend abhängt. Die Hauptrolle spielen ganz klar Prozessor und 3D-Karte. Dabei geht es nicht immer nur um Geschwindigkeit: Produkte wie Lautsprecher, Festplatten oder CD-Laufwerke dienen nicht zuletzt dem Komfort – und sorgen für einen angenehmen subjektiven Eindruck vom eigenen Rechner.

Bei jedem der Teilbereiche finden Sie drei Farbmarkierungen. Sie stehen für das Preis- und Leistungsniveau innerhalb einer Kategorie: Rot steht für besonders preiswerte und dennoch empfehlenswerte Modelle, Gelb für gehobenen Standard und Grün für Highend-Peripherie. Damit erleichtern wir Ihnen die Suche nach bestimmten Geräten, zumal die Upgrade-Wahl meist vom Budget abhängt. Jedem dieser drei Bereiche sind im Anschluß zwei Seiten gewidmet, auf denen wir Ihnen detailliert empfehlenswerte Produkte der jeweiligen Kategorie vorstellen. Bestimmte Komponenten, etwa Modems oder Videocapture-Karten, werden Sie vielleicht vermissen: Sie sind entweder nicht für jeden interessant oder aber keine Upgrades im eigentlichen Sinne. So ist die Qualität eines Joysticks unabhängig vom Leistungsniveau des Rechners, und relativ teure Lenkräder haben nicht automatisch etwas mit Luxus-PCs zu tun. MG

Monitor

Egal welches Genre, große Monitore führen bei praktisch jedem Spiel zu einem erhöhten Spaßfaktor. Ein Vertreter der 17-Zöller sollte es inzwischen sein, die es dank stark sinkender Preise schon für weniger als 500 Mark gibt.

Preiswert

Inzwischen fängt die Preisspanne schon bei fast unglaublichen 400 Mark für einen 17-Zöller an (Conmark M-1795). Das Bild ist sehr mäßig, gute Qualität bekommen Sie aber für etwa 700 Mark mit dem Acer Acerview 76e.

Gehoben

Eine Frage der Größe: Im Preisbereich um die 1.000 Mark haben Sie die Wahl zwischen etwa gleich teuren, exzellenten 17-Zöllern (Eizo F55S, Miro D1795F) oder ordentlichen 19-Zöllern (CTX 1995-UE, Terra Magic 1996F).

Highend

Bei 19 Zoll ist noch lange nicht das Ende der Monitor-Fahnenstange erreicht: Wer's noch größer haben will, findet ab etwa 2.000 Mark empfehlenswerte 21-Zöller, bei denen auch kleinste Details nicht mehr verborgen bleiben.

Soundkarte/Lautsprecher

Für prallen Sound am PC sind anständige Boxen mindestens ebenso wichtig wie eine ordentliche Soundkarte. Alternativ können Sie den Rechner auch an die heimische Stereoanlage anschließen.

Preiswert

Schon für rund 60 bis 80 Mark sind absolut ausreichende Soundkarten wie die Soundblaster 16 oder Terratecs Base 1 erhältlich. In etwa den gleichen Betrag sollten Sie für vernünftig klingende Boxen anlegen.

Gehoben

Im Preisbereich von etwa 150 bis 200 Mark finden Sie eine extrem große Auswahl wirklich empfehlenswerter Soundkarten. Um sie richtig in Szene zu setzen, sind etwa 150 Mark für hochwertige Lautsprecher angebracht.

Highend

Karten wie die Soundblaster Live oder Terratec EWS64 S (beide ca. 350 Mark) bieten exzellente Technik und hervorragenden Sound. Ihre Fähigkeiten kommen erst mit Highend-Boxen wie den Microworks CSW350 richtig zur Geltung.

Preiswert

Platten mit 4 GByte Kapazität reichen für kleinere Spielesammlungen aus. Schon für deutlich unter 300 Mark bekommen Sie bei den meisten Herstellern entsprechende Modelle.

Highend

Wahre Speicherriesen sind die Festplatten der neuen Generation mit Kapazitäten jenseits der 10-GByte-Marke. Derzeitiges Highlight ist die Maxtor Diamond Max 4320 mit 17,2 GByte für circa 900 Mark.

CD-Laufwerk

Ein Sonderfall sind CD-Laufwerke: Ohne wirkliche Notwendigkeit wurden innerhalb weniger Jahre extrem hohe Drehzahlen und damit Übertragungsraten erreicht. Selbst Highend-Modelle sind deshalb erfreulich günstig.

Preiswert

Sparfüchse verzichten leichten Herzens auf die letzten paar Kilobyte Durchsatzrate und sehen sich nach den vereinzelt noch erhältlichen Laufwerken der 16- bis 24fach-Klasse um, die schon für etwa 70 Mark über den Ladentisch gehen.

Gehoben

Mit knapp über 100 Mark müssen Sie für gute 32/34fach-Modelle wie das Asus CDS340 rechnen. Etwa 180 Mark sind für das derzeit schnellste CD-ROM NEC CDR 3000 zu berappen, ein 40fach-Laufwerk der absoluten Spitzenklasse.

Highend

DVD-Drives sind technisch inzwischen so ausgereift, daß sie ein CD-Laufwerk komplett ersetzen können. Zudem werden sie fast wöchentlich günstiger; selbst Luxus-Geräte wie das Toshiba SD-M 1202 sind für unter 300 Mark zu haben.

Viel Leistung für wenig Geld

Die preiswerte Klasse

Sie spielen gerne, wollen aber für ein Upgrade nicht gleich Ihr Sparschwein schlachten? Dann sind Sie bei den »roten« Komponenten genau richtig.

Prozessor/Mainboard



Die Preisgrenze für spieletaugliche Prozessoren ist deutlich unter 250 Mark gerutscht. Eine schnelle Sockel-7-CPU ist etwa der AMD K6-2/300 (rund 230 Mark) mit seiner 3Dnow-Unterstützung. Dazu passende Mainboards sind zum Beispiel das Asus P5A und NMC 5VMMX zum Preis von jeweils rund 200 Mark; beide bieten hohe Leistung, sind zuverlässig und mit einer anständigen Dokumentation versehen. Zusammen mit 64 MByte PC-100-RAM kostet diese Kombination unter 600 Mark.

Günstiges von Intel

Intels Prozessor Celeron 300 geht mittlerweile für etwa 200 Mark über den Ladentisch. Die dafür entwickelten Hauptplatinen mit EX-Chipsatz sind bereits ab ungefähr 150 Mark zu bekommen, beispielsweise das Biostar M6TLD. Unterstützt werden allerdings nur maximal 256 MByte RAM. Ein Mainboard mit dem LX-Chipsatz kostet zwischen 190 und 220 Mark, ein 64 MByte PC-66-Speicherbaustein rund 160 Mark. Zusätzlich lassen sich beim LX-Board auch die klassischen Pentium-II-Prozessoren bis 333 MHz ohne Probleme betreiben.

Intel Celeron 300	ca. 200 Mark	Info: (01805) 67 22 55
AMD K6-2/300	ca. 230 Mark	Info: (089) 45 05 31 99
Biostar M6TLD	ca. 150 Mark	Info: (02103) 570 60
Asus P5A	ca. 200 Mark	Info: (02102) 44 50 11
NMC 5VMMX	ca. 200 Mark	Info: (038828) 370

Grafikkarten



Allein durch die Ankündigung des Riva TNT und Voodoo Banshee sind die Preise für 3D-Karten bereits ins Rutschen gekommen. Aktuelle und schnelle 2D/3D-Beschleuniger sind derzeit schon für 120 Mark im Handel zu bekommen, wie etwa die Typhoon Wizard 128 mit Riva-128-Chip und 4 MByte SGRAM. Aufgrund von Problemen mit Intel-fremden Mainboard-Chipsätzen sind die Modelle mit Intels i740-Chip nur für Pentium-II-Besitzer empfehlenswert. Gegenüber den vielen Noname-Modellen ragt hier klar die Diamond Stealth II G460 mit 8 MByte SGRAM für etwa 150 Mark heraus.

3D-Zusatz

Wenn Sie schon eine gute 2D-Karte im Rechner haben, sollten Sie sich nach einem 3D-Zusatzboard umschauen. Karten mit dem Voodoo-1-Chipsatz eignen sich hervorragend zum Beschleunigen schwächerer Rechner bis etwa 200 MHz. Hier werden oft Noname-Karten schon für 99 Mark angeboten. Die Preise für Markenware von Diamond oder Guillemot liegen bei etwa 120 bis 160 Mark. Eine preiswerte Kombination aus Riva 128 und Voodoo-1-Karte ist für all jene empfehlenswert, die in wirklich jedem Spiel gute 3D-Qualität haben möchten.

Typhoon Wizard 128	ca. 120 Mark	Info: (06897) 90 88 15
Diamond Stealth II G460	ca. 150 Mark	Info: (08151) 26 63 30
Guillemot Maxi Gamer 3D	ca. 130 Mark	Info: (0211) 338 00 33

Soundsystem



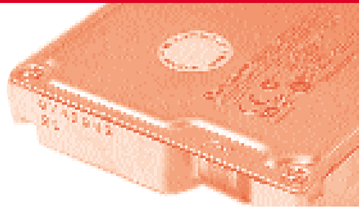
Bei den Soundkarten bekommen Sie schon für wenig Geld ein Leistungsspektrum, das für die meisten Spiele völlig ausreicht; lediglich auf gutes Midi müssen Sie verzichten. Vernünftig los geht es in der Preisklasse von 60 bis 100 Mark. Hier hat Pionier Creative Labs gleich zwei Soundblaster-Eisen im Feuer. Die bewährte 16 PnP mit ISA-Anschluß für etwa 60 Mark, und die AWE 64 PnP für den PCI-Bus zu einem Preis von circa 80 Mark. Auch Terratec ist mit zwei Karten in diesem Segment vertreten. Die Base1 (ISA) für 80 Mark und die Base2 (PCI) für rund 100 Mark. Generell geht der Trend weg von Karten mit ISA-Anschluß. Moderner und bei gleichem Preis leistungsfähiger sind die Modelle, die einen PCI-Sockel beanspruchen.

Boxen-Strategie

Um die Leistung dieser Soundkarten entsprechend an die Ohren zu bringen, sollten Sie auf billige Brüllwürfel verzichten, die oft schon für 10 oder 15 Mark angeboten werden. Das Minimum sollten Boxen wie die Quadral SAM-15 für knapp 40 Mark sein; und für etwa 80 bis 100 Mark bekommen Sie eine ordentliche Ausgangsleistung, die auch bei stärkeren Bässen nicht gleich zum Verzerren neigt.

Soundblaster AWE 64 PnP	ca. 80 Mark	Info: (089) 957 90 81
Terratec Base 2	ca. 100 Mark	Info: (02157) 81 79 14
Quadral SAM-15	ca. 40 Mark	Info: (0511) 790 40

Festplatten



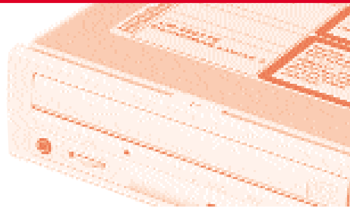
Bei den Festplatten ähnelt die Situation der bei CD-ROM-Laufwerken. Die 4-GByte-Klasse, vor einem Jahr mit etwa 600 Mark noch top, umfaßt heute die Einsteigermodelle für circa 250 bis 300 Mark. Es gibt also keinen Grund mehr, mit Speicherplatz zu geizen. Seagate hat mit dem Modell 34321 eine grundsolide Festplatte zum Kampfpreis von 260 Mark im Programm.

Daten-Großlager

Doch auch die anderen Hersteller bieten für kaum mehr Geld mindestens 4,3 GByte Speicherplatz. So verkauft Maxtor für unter 300 Mark bereits sein Modell 90576 D4 mit 5,7 GByte. Es ist zu erwarten, daß noch in diesem Jahr auch Platten mit 6,4 GByte unter die 300-Mark-Grenze rutschen. Hier lohnt es sich, ganz bewußt im Weihnachtsgeschäft nach Angeboten zu fragen.

Seagate 34321	ca. 260 Mark	Info: (089) 14 98 91 44
Fujitsu MPC 3043	ca. 280 Mark	Info: (06172) 188 00
Maxtor 90576 D4	ca. 300 Mark	Info: (089) 96 24 19 19

CD-ROMs



CD-ROM-Laufwerke gehören zu den preiswertesten Bauteilen im PC. Das ständige Hochschrauben der Drehzahl beschert diesen Geräten Preisstürze fast schon im Monatsrhythmus. Ein offensichtlicher Vorteil für den Verbraucher, denn 24-fach-Laufwerke wie das Lite-On LTN242 werden schon für 70 Mark angeboten.

Schneller Zugriff

Insgesamt sollten Sie mehr auf schnelle Zugriffszeiten und gute Fehlerkorrektur achten als auf maximale Drehzahl, die sich nur bei umfangreichen Installationen positiv auswirkt. Schwer überprüfbar ist, wie laut sich das Gerät im Betrieb bemerkbar macht. Speziell 32fach-Laufwerke erreichen manchmal eine Lautstärke, die locker den Lüfter im Rechner übertönt und innerhalb kürzester Zeit die Nerven strapaziert.

Lite On 242/341	ca. 70 Mark	Info: (02131) 56 14 00
Mitsumi FX 320	ca. 100 Mark	Info: (01805) 21 25 30
Asus CD-S340	ca. 100 Mark	Info: (02102) 44 50 11

Monitore



Bei den Monitoren zeichnet sich eine klare Wende zu den 17-Zoll-Geräten ab. Den preiswertesten Vertreter stellt im Moment Conrad Electronic mit seinem Conmark M-1795, der zum unschlagbaren Preis von 399 Mark im Katalog steht.

Qualität für 700 Mark

Wer etwas mehr Geld investieren will, bekommt für circa 700 Mark mit dem Acerview 76e von Acer einen rundum gelungenen Monitor mit sehr gutem Bild. Speziell bei günstigen Angeboten sollten Sie nicht allein den Werbesprüchen trauen, werfen Sie ruhig einen Blick auf die technischen Daten des ausgewählten Geräts. Achten Sie auf eine hohe Bildwechselfrequenz von mindestens 85 Hz und einen möglichst kleinen Lochmaskenabstand: 0,28 mm ist der momentane Standard für ein scharfes Bild.

Conmark M-1795	ca. 400 Mark	Info: (09622) 301 50
Acer Acerview 76e	ca. 700 Mark	Info: (04102) 48 80

Empfehlenswerte Komplettsysteme



Comtech K6-2/300

Preis: 1.799 Mark
Prozessor: AMD K6-2/300
Speicher: 32 MByte SDRAM
3D-Karte: Ati Rage Pro 4 MByte
Monitor: Noname 17-Zöller
Infos: (07151) 98 00 10, www.comtech.de

Für wenig Geld bekommen Sie bei Comtech ein schnelles K6-2-System komplett mit zufriedenstellendem 17-Zoll-Monitor. Den Speicher sollten Sie auf 64 MByte aufstocken (99 Mark), und auch die Festplatte verträgt etwas mehr (4,3 GByte für 70 Mark Aufpreis). Ein Muß ist die Voodoo-1-Karte für schlappe 95 Mark.



Snogard Power-Game-PC

Preis: 1.699 Mark
Prozessor: Celeron 300
Speicher: 64 MByte SDRAM
3D-Karte: 4 MByte AGP Trident und 3Dfx Voodoo1
Monitor: Noname 15-Zöller
Infos: (02234) 966 13 33, www.snogard.de

Ein hervorragend ausgestatteter Rechner, den Snogard da im Programm hat. Eine 6,4 GByte Festplatte, 64MByte SDRAM und eine Voodoo-1-Karte gehören zur Serienausstattung. Für 116 Mark Aufpreis bekommen Sie eine Diamond Viper 330. Auch ein 17-Zöller ist für einen Mehrpreis von 244 Mark zu haben.



Vobis HS XD Basic 300C

Preis: 2.148 Mark
Prozessor: Intel Celeron/300A
Speicher: 32 MByte SDRAM
3D-Karte: Ati Rage Pro 4 MByte
Monitor: Highscreen MS 1779MP
Infos: (02405) 444 45 00, www.vobis.de

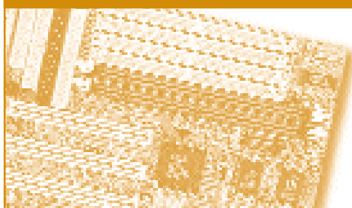
Einen ordentlichen 17-Zoll-Monitor, eine 4-GByte-Festplatte sowie eine annehmbare 2D/3D-Karte finden Sie im Highscreen-Rechner serienmäßig. Sie brauchen lediglich auf 64 MByte RAM aufzurüsten (etwa 80 Mark), außerdem ist eine zusätzlichee Voodoo-1-Karte (ab 100 Mark) für ungebremsten Spielespaß obligatorisch.

Gute Hardware günstig

Die gehobene Klasse

In der »gelben« Kategorie stellen wir überdurchschnittliche Komponenten vor, die trotz gehobener Ansprüche nicht teuer sein müssen.

Prozessor/Mainboard



Die Prozessor-Mittelklasse um 400 Mark bietet die mit Abstand größte Auswahl. Besonders empfehlenswert ist AMDs K6-2 mit 350 MHz. Er kostet momentan circa 450 Mark, dürfte aber um Weihnachten herum noch deutlich billiger werden. Wiederum sind die bereits erwähnten Asus P5A und NMC 5VMMX passende Boards, dazu sollten noch 96 MByte RAM kommen. Damit erhalten Sie das derzeit schnellste Sockel-7-System, das alles in allem mit einem gleichgetakteten Pentium-II-Rechner mithält.

Top-Celeron

Intel stellt seine 333-MHz-CPUs dagegen, die in einer normalen sowie der Celeron-Variante angeboten werden. Insgesamt raten wir eher zum Celeron für etwa 400 Mark: Der Preisvorteil beträgt immerhin 100 Mark, und von einem Leistungsunterschied ist kaum etwas zu spüren. Obwohl diese Variante nur mit 66 MHz Systemtakt läuft, sollten Sie zu einem BX-Board greifen. Die sind deutlich besser ausgestattet als EX-Platinen und gleichzeitig nur minimal teurer als LX-Modelle. Auch hier raten wir zu 96 MByte RAM (am besten PC-100-Module), mit etwa 80 bis 90 Mark hält sich die Mehrausgabe gegenüber 64 MByte in Grenzen.

AMD K6-2/350	ca. 450 Mark	Info: (089) 45 05 31 99
Intel Celeron/333	ca. 400 Mark	Info: (01805) 67 22 55
Intel Pentium II/333	ca. 500 Mark	Info: (01805) 67 22 55

Grafikkarten



Ein breites Mittelfeld tummelt sich auch bei den 2D/3D-Kombikarten im Preisbereich von 250 bis 350 Mark. Drei Chips stechen hier besonders hervor: Der Matrox G200, zu finden auf aktuellen Karten der Mystique- und Millennium-Baureihe, der S3 Savage und 3Dfx' erster Kombichip Banshee. Letzterer ist am schnellsten und kann zudem die Glide-Schnittstelle als Vorteil für sich verbuchen. Die Preise, zum Beispiel für eine Miro Hiscore Pro, liegen bei etwa 250 bis 350 Mark. Nicht so flott, dafür günstiger sind Matrox Mystique (etwa 230 Mark für die 8-MByte-Variante) und Hercules Terminator Beast (etwa 220 Mark), die dem Banshee zudem einige zukunftsträchtige 3D-Features voraus haben.

Billiger Zauber

Dank kräftiger Preisrutsche bietet sich zudem schon in der Mittelklasse eine zusätzliche Voodoo-2-Karte an, die mit 12 MByte inzwischen schon ab 250 Mark zu haben ist. Der Unterschied zwischen Markenmodellen und No-names liegt hauptsächlich im billigeren, qualitativ minderwertigen und dadurch weniger leistungsfähigen Speicher, den letztere oft verwenden. Weitere Nachteile (bis auf oft veraltete Treiber) halten sich aber in Grenzen.

Matrox Millennium G200	ca. 250 Mark	Info: (089) 61 44 74 44
Hercules Terminator	ca. 240 Mark	Info: (089) 89 89 05 73
Miro Hiscore Pro	ca. 300 Mark	Info: (01805) 22 54 50

Soundsystem



Ausgereifte Technik, komplette (oft schon auf Spiele ausgerichtete) Ausstattung und tadelloser Klang – das sind die typischen Kennzeichen guter Soundkarten der oberen Mittelklasse. Wie bei den Einsteigermodellen sind die in der Produktion aufwendigeren ISA-Karten auf dem Rückzug. Wer allerdings auf diesem Bussystem besteht, kommt kaum an einer Soundblaster AWE 64 Value (ca. 130 Mark) oder einer Guillemot MS Dynamic 3D (rund 170 Mark) vorbei.

PCI-Empfehlungen

In der PCI-Klasse unterscheiden sich viele Modelle technisch sehr wenig, meist liegen die Differenzen hauptsächlich in den Bereichen Ausstattung und Preis. Überzeugende Angebote mit hochwertigen Software-Beigaben sind hier unter anderem die Terratec XLerate (etwa 190 Mark) und Turtle Beach Montego (rund 240 Mark). Auch in dieser Klasse gilt die Faustregel: Passende Boxen kosten in etwa das gleiche wie die Soundkarte. Empfehlenswert sind zum Beispiel das Labtec-Pärchen LCS-3210 (rund 190 Mark) oder die Interact Satelliten-Subwoofer-Kombi SV860 für etwa 140 Mark.

Gi MS Dynamic 3D	ca. 170 Mark	Info: (0211) 338 00 33
Turtle Beach Montego	ca. 240 Mark	Info: (030) 78 90 79 80
Terratec Xlerate	ca. 190 Mark	Info: (02157) 81 79 14
Labtec LCS-3210	ca. 190 Mark	Info: (0811) 99 71 30
Interact SV860	ca. 140 Mark	Info: (04287) 12 51 13

Festplatten



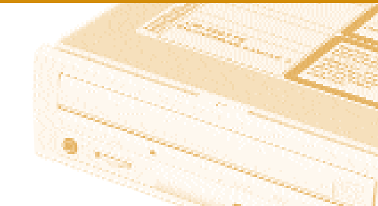
Den gehobenen Standard stellen momentan die Festplatten der 8-GByte-Klasse dar, die mit das beste Megabyte-pro-Mark-Verhältnis aufweisen. Wie in den anderen Klassen stellen wir ausschließlich IDE-Modelle vor: Sie sind fast genauso schnell und dabei deutlich günstiger als ihre SCSI-Pendants. Ein preisgünstiger, zuverlässiger und flotter Dauerbrenner ist die IBM DHEA-38451, mittlerweile schon für etwa 390 Mark zu haben. Noch einen Tick schneller und auch teurer ist die Maxtor 90840D6 für etwa 420 Mark.

Gold-Medaillist

Den Star hat zur Zeit Seagate mit der 9 GByte fassenden 39140A Medialist Pro im Programm. Höhere Performance finden Sie in dieser Klasse kaum, allerdings läßt sich Seagate die Leistung mit 500 Mark auch teuer bezahlen.

IBM DHEA-38451	ca. 390 Mark	Info: (089) 609 10 86
Maxtor 90840D6	ca. 420 Mark	Info: (089) 962 41 90
Seagate 39140A	ca. 500 Mark	Info: (089) 14 30 51

CD-ROMs



Gut zwei Dutzend Hersteller buhlen in der 32/36fach-Klasse mit knallharten Preisen teilweise unter 100 Mark um die Kundschaft. Asus und NEC wagten den logischen Sprung zum 40fach-Laufwerk als erste und haben ihn, entgegen vielen Befürchtungen, auch gut hingekriegt. Allerdings sind beide Modelle mit Preisen um die 160 Mark auch deutlich teurer.

Fast wie eine Festplatte

Dauer-Übertragungsraten jenseits der 4,5 MByte/s sind besonders bei Vollinstallationen moderner Spiele eine wahre Wohltat. Auch die im täglichen Praxisbetrieb wichtigere Zugriffszeit sowie die Fehlerkorrektur liegen im grünen Bereich. Technisch bedingt sind beide zwar keine Leisetreter und neigen bei schlecht gepreßten CDs zum Vibrieren, doch schlimmer als bei 32fach-Laufwerken klingt es dann auch nicht.

Asus CD-S400	ca. 150 Mark	Info: (02102) 44 50 11
NEC CDR 3000	ca. 170 Mark	Info: (01805) 24 25 21

Monitore



Eine schwere Entscheidung steht bei den Bildschirmen an: Für etwa 1.000 Mark bekommen Sie entweder exzellente 17-Zöller oder mehr Übersicht durch brauchbare 19-Zoll-Geräte. Das 17-Zoll-Modell Miro D1795 für unter 1.000 Mark läßt kaum Wünsche bei der Bildqualität offen. Letztere ist beim Terra Magic 1996F zwar verbesserungsfähig, aber durchaus ordentlich. Dafür beeindruckt das 1.050 Mark teure Gerät aber durch seine 19-Zoll-Röhre; die fünf Zentimeter Unterschied zu einem 17-Zöller sind frappierend.

Günstiger Testsieger

Keine Kompromisse müssen Sie beim Spitzenreiter unserer Top-5-Liste der 19-Zoll-Monitore eingehen: Für nur 1.300 Mark vereint der Iiyama Vision Master 450 Top-Qualität und eine große Bildröhre auf ideale Weise.

Miro D1795F	ca. 990 Mark	Info: (01805) 22 35 26
Terra Magic 1996F	ca. 1.050 Mark	Info: (01905) 780 10
Iiyama VM 450	ca. 1.300 Mark	Info: (089) 900 05 00

Empfehlenswerte Komplettsysteme



PC-Spezialist AMD K6-2/350

Preis: 2.498 Mark
Prozessor: AMD K6-2/350
Speicher: 64 MByte RAM
3D-Karte: Hercules Terminator Beast
Monitor: Noname 17-Zöller
Infos: (0521) 969 62 00, www.pcspezialist.de

Der AMD-Spitzenprozessor ist im Rechner von PC-Spezialist zu finden. Der niedrige Preis geht dabei nicht zu Lasten der Ausstattung. Lediglich Windows 98 und eine Voodoo-2-Karte fehlen. Außerdem ist der Monitor etwas schwach auf der Brust, kann aber für 500 Mark gegen ein hochwertiges Mitsubishi-Modell ausgetauscht werden.



Gateway G6-333C

Preis: 3.487 Mark
Prozessor: Intel Celeron 333
Speicher: 64 MByte SDRAM
3D-Karte: Ati Rage Pro 4 MByte
Monitor: Gateway 17-Zöller
Infos: (0800) 182 00 44, www.gateway.com/de

Dieser PC ist kein ganz billiges Vergnügen, jedoch fast perfekt zusammengestellt. Selbst das Modem und ein Epson-Farbtintenstrahler gehören zur überaus kompletten Ausstattung des Gateway-Rechners. Die Ati-Grafikkarte ist gerade noch ausreichend, doch für den Spieler zählt mehr die eingebaute Voodoo-2-Karte.



Pyramid Value Station 333 BX

Preis: 4.138 Mark
Prozessor: Intel Pentium II/333
Speicher: 64 MByte SDRAM
3D-Karte: Matrox Millennium (Matrox G200)
Monitor: Noname 19-Zöller
Infos: (0800) 797 26 43, www.pyramid.de

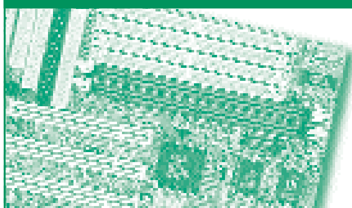
Fast schon in die Oberklasse gehört die Valuestation 333BX von Pyramid. PII/333, schnelle 3D-Karte, 19-Zoll-Monitor, Soundkarte von Turtle Beach, Boxen von Altec Lansing – alles drin, was der anspruchsvolle Spieler braucht. Dank BX-Board ist der PC zudem offen für Upgrades, die aber fürs erste gar nicht nötig sind.

Das Beste vom Besten

Die Highend-Klasse

Hier spielt Geld nur eine untergeordnete Rolle: In der »grünen« Klasse finden Sie Hardware vom Feinsten.

Prozessor/Mainboard



Das Highend-Segment läßt Ihnen nur wenig Auswahl: Intel beherrscht den Markt mit seinem Pentium II mit 100 MHz Systemtakt. Die schwächste, mit 350 MHz getaktete Variante lohnt dabei kaum. Interessant wird es erst ab 400 MHz; etwa 1.000 Mark müssen Sie für diese extrem schnelle CPU hinblättern, die nur vom jüngeren, noch rasanteren PII/450 (rund 1.350 Mark) geschlagen wird.

Schnelles Brett

Zu diesen Highend-Prozessoren sollten Sie selbstverständlich passende Mainboards mit BX-Chipsatz wählen. Empfehlenswert ist beispielsweise das Tekram P6B40-A4X (etwa 250 Mark), das mit Allround-Talenten glänzen kann. Vor allem für Tüftler und Tuner ist das Abit BX6 (rund 300 Mark) mit frei einstellbarer Core-Spannung das ideale Board. Das Beste beider Lager vereint dagegen Asus in seinem P2B (um die 300 Mark).
An Speicher sollten mindestens 128 MByte verbaut sein. Windows wird es Ihnen danken, und etliche Spiele nutzen bereits mehr als 64 MByte aus. Ein PC-100-Riegel (idealerweise mit 7ns Zugriffszeit) kostet Sie ca. 370 Mark.

Intel PII/400	ca. 1.000 Mark	Info: (01805) 67 22 55
Intel PII/450	ca. 1.350 Mark	Info: (01805) 67 22 55
Abit BX6	ca. 300 Mark	Info: (06188) 959 99 57
Asus P2B	ca. 300 Mark	Info: (02102) 49 94 12
Tekram P6B40-A4X	ca. 250 Mark	Info: (02102) 30 28 40

Grafikkarten



Für die optimale 3D-Beschleunigung der Top-Klasse gibt es unterschiedliche Voraussetzungen. Wenn Sie eine vorhandene 2D/3D-Karte weiter benutzen wollen, ist ein Voodoo-2-Board die ideale Ergänzung. Zu den besonders empfehlenswerten gehören die Modelle von Metabyte und (mit TV-Ausgang) Miro. Noch höhere Performance erzielen Sie durch das Ankoppeln einer zweiten, gleichen Karte. Damit erreichen Sie, neben einer Leistungssteigerung von rund 50 Prozent, eine höhere Auflösung von bis zu 1024 mal 768 Punkten.

Explosiver Riva

Soll es dagegen ein neues 2D/3D-Board sein, führt derzeit fast kein Weg an Karten mit dem Riva-TNT-Chip von nVidia vorbei. Zum günstigen Preis von rund 400 Mark für die 16-MByte-Varianten erwerben Sie viel Performance auch bei hohen Auflösungen. Außerdem beherrscht der TNT alle relevanten 3D-Features, die in den nächsten Monaten eine große Rolle spielen könnten. Wenn Sie den TNT dann noch mit einer zusätzlichen Voodoo 2 kombinieren, haben Sie das derzeit absolute Optimum für rasante 3D-Spiele in Ihrem Rechner stecken.

Miro Hiscore 2	ca. 500 Mark	Info: (01805) 22 54 50
Metabyte Wicked 3D	ca. 450 Mark	Info: (0241) 470 41 16
Diamond Viper V550	ca. 420 Mark	Info: (08151) 26 63 30
Elsa Erazor 2	ca. 400 Mark	Info: (0241) 606 51 12

Soundsystem



Den Hochpreisbereich bevölkern nach wie vor größtenteils Soundkarten für die ISA-Schnittstelle. Höchste Klangqualität statt sinnloser technischer Gimmicks lautet hier die Devise. Zu empfehlen sind hauptsächlich die bewährte Soundblaster 64 Gold (ca. 300 Mark), die im Aluköfferchen gelieferte Terratec EWS64 S (etwa 370 Mark) und Guillemots Spitzenmodell Maxi Sound 64 Home Pro (rund 500 Mark). Selbst die überzeugtesten Anhänger von ISA-Soundkarten sollten aber auch mal einen Blick auf die hochinteressante Soundblaster Live (etwa 400 Mark) werfen, unseren neuen Spitzenreiter der Top 5.

Klang-Meister

Damit moderne Soundkarten ihr Potential voll entfalten können, sind hochwertige Lautsprecher dringend erforderlich. Entweder schließen Sie Ihren PC an die heimische Stereoanlage an, oder Sie investieren in wirklich gute, speziell entwickelte Computerlautsprecher. Echte Hifi-Klänge erwarten Sie zum Beispiel bei den Soundworks CSW350 von Creative Labs für knapp 400 Mark oder der Quadral-Kombi SAM 45/Sub 100, die Sie für stolze 650 Mark wirklich tadellos beschallt.

Terratec EWS64S	ca. 370 Mark	Info: (02157) 81 79 14
GI MS 64 Home Pro	ca. 500 Mark	Info: (0211) 338 00 33
Creative CSW350	ca. 400 Mark	Info: (089) 957 90 81
Quadral SAM 45/Sub 100	ca. 650 Mark	Info: (0511) 790 40

Festplatten



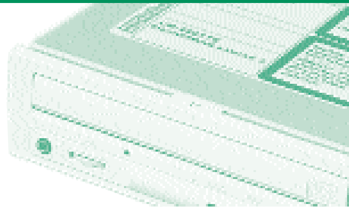
Wer viele verschiedene Programme spielt, kennt das Problem: Bei der Gier aktueller Computerspiele nach Festplattenplatz läppern sich selbst mit der Standardinstallation schnell mehrere Gigabyte zusammen. Da ist es praktisch, daß moderne Festplatten fast schon monatlich neue Kapazitäts- und Performance-Rekorde aufstellen. Besonders IBM und Maxtor übertrumpfen sich ständig gegenseitig im Kampf um die Spitze.

Spitzenmonster

Die Nase vorn hat momentan Maxtor mit der Diamond Max 4320 (ca. 900 Mark). Sie überzeugt mit satten 17,2 GByte Kapazität und sehr hohen Leistungswerten. Etwas weniger faßt die IBM DTTA-371440 mit 14,4 GByte, die der Maxtor zudem in puncto Geschwindigkeit minimal hinterherhinkt, dafür aber auch knapp 50 Mark billiger ist.

Maxtor 4320	ca. 900 Mark	Info: (089) 962 41 90
IBM DTTA-371440	ca. 850 Mark	Info: (089) 609 10 86

CD-ROMs



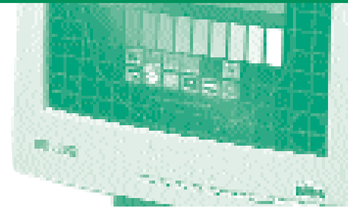
Für den Highend-PC lohnt sich ein herkömmliches CD-Laufwerk eigentlich gar nicht mehr: DVD-Drives sind in den letzten Monaten im Preis so stark gesunken, daß sie trotz des noch geringen Software-Angebots eine ernsthafte Alternative darstellen. Ein empfehlenswertes IDE-Modell ist etwa das Toshiba SD-M 1202 für unter 300 Mark. Es ist eines der ersten Geräte der dritten Generation und liest DVDs mit 4,8facher und normale CD-ROMs mit 32facher Geschwindigkeit. Auch selbstgebrannte CDs und CD-RWs stellen kein Problem dar.

Kinokarte

Zusätzlich kann es mit einer MPEG-2-Decoderkarte (Quadrant Cinemaster, ca. 250 Mark) für perfekte Filmqualität geordert werden. In Verbindung mit einer 400-MHz-CPU sollte auch entsprechende Decoder-Software genügen, die nur einen Bruchteil kostet.

Toshiba SD-M 1202	ca. 280 Mark	Info: (02131) 10 10 34

Monitore



Ein 21-Zoll-Monitor ist gerade für Spieler kein übertriebener Luxus mehr. Besonders im Zeitalter von erschwinglichen Highend-Grafikkarten, die sehr hohe Auflösungen ermöglichen, zeigen sich viele kleinere Modelle schnell überfordert. Langsam rutschen 21-Zoll-Geräte in den bezahlbaren Preisbereich, bei gleichzeitiger Steigerung der Bildqualität. An einem Belinea 108050 gibt es zum Beispiel nur Kleinigkeiten auszusetzen – und das für angemessene 1.700 Mark.

Ohne Fehl und Tadel

Selbstverständlich sind Steigerungen möglich: Ein Iiyama Vision Master S102GT für 2.300 Mark verwöhnt mit noch besserer Bildqualität und höherer Ergonomie, und ein Sony 500 PST für knapp 3.000 Mark läßt dann endgültig keine Wünsche mehr offen.

Belinea 108050	ca. 1.700 Mark	Info: (02365) 95 20
Iiyama S102GT	ca. 2.300 Mark	Info: (089) 900 05 00
Sony 500 PST	ca. 3.000 Mark	Info: (01805) 25 25 86

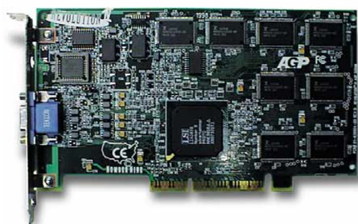
Empfehlenswerte Komplettsysteme

	**Dell Dimension XPS R450** Preis: 6.595 Mark Prozessor: Pentium II/450 Speicher: 256 MByte SDRAM 3D-Karte: STB Velocity 4400 (Riva TNT) Monitor: Dell-19-Zöller Infos: (06103) 97 17 50, www.dell.de	Am exquisit ausgestatteten Dell (16 GByte Festplatte, Eicon Netzwerkkarte, Zip Drive, hochwertige Altec-Lansing-Boxen, 4,8fach DVD-Laufwerk) gibt es kaum noch was zu verbessern – mit 21-Zoll-Monitor (Aufpreis 1.143 Mark) und optional einem Voodoo-2-Board (ca. 350 Mark) erhalten Sie eine absolute Traummaschine.
	**Waibel IC-W X-treme** Preis: 5.150 Mark Prozessor: Pentium II/450 Speicher: 64 MByte SDRAM 3D-Karte: Diamond Stealth G460 (Intel i740) Monitor: Powertron III, 19 Zoll Infos: (0800) 118 29 95, www.waibel.de	Mit der Monster 2, einer schnellen 9-GByte-HD von Seagate und dem Altec Lansing Subwoofersystem outet sich der Waibel X-treme eindeutig als Spielerechner. Für Upgrades bleibt dennoch Raum: 128 MByte RAM (ca. 200 Mark) sind zu empfehlen, und die Grafikkarte ist für sehr hohe 2D-Auflösungen ungeeignet.
	**FSE TSAT-P45** Preis: 7.080 Mark Prozessor: Pentium II/450 Speicher: 128 MByte SDRAM 3D-Karte: Elsa Erazor II (Riva TNT) Monitor: Iiyama 502, 21 Zoll Infos: (06331) 53 80, www.fse.de	Per Baukastensystem können Sie bei FSE selbst einen hochwertigen, individuellen Rechner zusammenstellen. Unser Beispiel mit 10-GByte-Festplatte, Elsa Erazor 2 und Iiyama 21-Zöller ist bis auf ein V2-Zusatzboard und ein DVD-Laufwerk perfekt ausgestattet und damit trotz des scheinbar sehr hohen Preises das Geld wert.

Spezialrechner für jeden Zweck

Das multimediale

Der Muskelprotz



Die Number Nine Revolution IV ist aufgrund ihrer schnellen Truecolor-Modi sehr gut für die Bildbearbeitung geeignet.

Egal, ob Sie eine Digitalkamera haben, sich Fotos per Scanner in den PC holen oder aus dem Internet laden – die Möglichkeiten für Bildbearbeitung am PC werden immer zahlreicher. Das Standardprogramm hierfür ist der exzellente Adobe Photoshop 5.0, mit 2.000 Mark (Update ca. 700 Mark) kein billiges Vergnügen. Für Einsteiger und Fortgeschrittene ebenso geeignet und zudem deutlich günstiger sind etwa Micrografx Picture Publisher 8.0 (250 Mark) oder der Paint Shop Pro 5.0 (150 Mark). Rechner zur Bearbeitung von Bilddateien zeichnen sich vor allem durch eines aus: viel Speicher, und zwar je mehr, desto besser. So nehmen Bilddateien für DIN A4 bei nur 600 dpi Auflösung leicht 50 bis 60 MByte in Anspruch. Als unterstes Limit für das RAM kann man durchaus 128 MByte ansetzen, selbst 256 MByte RAM sind kein Luxus. Darunter funktioniert die Sache auch, aber nur unter Zuhilfenahme der Auslagerungsdatei von Windows, was die Arbeitsgeschwindigkeit stark bremst. Noch dazu setzen jede Änderung und jeder Einsatz eines Filters eine Neuberechnung des kompletten Bildes in Gang.

Maler-Gehilfe

Der größte Speicher nützt allerdings nichts, wenn er nicht von der CPU mit ordentlicher Rechenleistung unterstützt wird. Allein der Einsatz eines Filters zum selektiven Scharfzeichnen benötigt für eine 60-MByte-Datei auf einem Pentium 200 ungefähr 90 Sekunden. Dazu muß sich das Bild aber komplett im Speicher befinden. Deswegen sollte zum flotten Arbeiten am besten ein schneller Pentium II auf dem Schreibtisch stehen. Der dritte Punkt, der beachtet werden muß, ist der Platzbedarf für solch große Dateien. Wer nicht innerhalb kürzester Zeit eine überfüllte Festplatte haben will, sollte sich über ein geeignetes Medium zur Auslagerung Gedanken machen. CD-Brenner sind eine gute und vor allem günstige Wahl, speziell jene, bei denen Sie auch wiederbeschreibbare RW-Medien verwenden können. Zum endgültigen Archivieren können Sie die Dateien auf einer lange haltbaren CD-R unterbringen.

Idealer Grafik-PC

Prozessor:	Pentium II/400, ca. 1.000 Mark
Mainboard:	Asus P2B-S, ca. 600 Mark
Speicher:	256 MByte SDRAM, ca. 750 Mark
Festplatte:	IBM DTTA371440 14,4 GByte, ca. 900 Mark
Grafikkarte:	Number Nine Revolution IV, ca. 350 Mark
CD-RW-Brenner:	Yamaha CDRW4416, ca. 850 Mark
Scanner:	Umax Astra 1220S, ca. 450 Mark
Insgesamt:	ca. 4.900 Mark

An der langen Leine

Immer mehr Spiele aus allen Genres bieten nicht nur die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten an Computergegenern zu messen. Multiplayer-Modus heißt das Zauberwort, das so manchem Programm einen ganz neuen Reiz gibt. Für eine Runde im lokalen Netzwerk gilt: Die technische Ausstattung dafür ist bei weitem nicht so aufwendig, wie mancher meint. Ein serielles Nullmodemkabel (ca. 40 Mark) genügt schon, um mit zwei Rechnern neuen Spielspaß zu entdecken. Die nötige Software dafür besitzen Sie schon, Windows 95/98 hat alles für eine Direktverbindung zweier PCs an Bord. Wenn es mehr als zwei Computer in einem Netz sein sollen, geht das nur über entsprechende Netzwerkkarten. NE-2000-kompatible Karten sind im Noname-Bereich schon für 50 Mark zu bekommen. Ein paar Meter Kabel und die wichtigen Abschlußwiderstände sind schnell montiert. Die Treiber installieren, Netzwerk einrichten, und schon kann es losgehen. Windows hat auch dafür schon alle Voraussetzungen mit dabei.



Elsa TanGo 1000: eines der besten ISDN-Modems

Ab ins Internet

Etwas mehr Aufwand brauchen Sie für das Multiplayer-Spiel übers Internet. Der wichtigste Faktor ist hier die Verbindungsgeschwindigkeit zu Ihrem Provider. Mit ISDN wird dieses Problem zwar gemildert, aber speziell in den Abendstunden sind die Spieleserver im Internet gut ausgelastet. Hier sind vor allem Modems oder ISDN-Adapter gefragt, die nicht nur schnell sind, sondern ihre Übertragungsrate auch möglichst stabil halten können. Die restliche Hardware richtet sich nach den Anforderungen des jeweiligen Programms.

Idealer Online-PC

Prozessor:	Pentium II/350, ca. 650 Mark
Mainboard:	Asus P2B, ca. 300 Mark
Netzwerkkarte:	3com 3C905B, ca. 140 Mark
Zubehör:	Kabel, Terminatoren, ca. 50 Mark
Speicher:	64 MByte SDRAM, ca. 170 Mark
Festplatte:	IBM DHEA38451, ca. 400 Mark
Grafikkarte:	Diamond Viper V550, ca. 450 Mark
ISDN-Modem:	Elsa TanGo 1000, ca. 300 Mark
oder:	
Modem:	Elsa Microlink 56k, ca. 270 Mark
Insgesamt:	ab ca. 2.430 Mark

Quartett

Sie wollen nicht nur spielen, sondern mit Ihrem PC auch Videos bearbeiten oder Musik machen? Wir sagen Ihnen, was Sie alles dazu benötigen.

Der Videospezialist

Seit es Videokameras gibt, träumen die Enthusiasten dieses Hobbys von einer komfortablen Möglichkeit, die selbstgedrehten Filme eigenhändig zu bearbeiten. Mit Profitechnik ist das schon seit vielen Jahren in sehr guter Qualität möglich, für Heimanwender war dagegen bis vor kurzem noch keine bezahlbare Lösung in Sicht. Erst als Firmen wie Fast oder Miro die ersten Karten für die Videobearbeitung mit PCs auf den Markt brachten, begann das Zeitalter des »non-linear-editing« auch in deutschen Hobbyräumen. Der grundlegende Unterschied von nonlinear zu linear ist, daß nicht von einem Band zum anderen kopiert und gleichzeitig eine Nachvertonung durchgeführt wird. Vielmehr werden die benötigten Szenen zuerst durch die Videokarte im Rechner digitalisiert und auf eine separate Festplatte gespeichert. Anschließend beginnt die eigentliche Arbeit, das Anordnen, Kürzen und Vertonen der gespeicherten Szenen. Dazu werden spezielle Programme, wie zum Beispiel »Adobe Premiere« (ca. 1.500 Mark, in Light-Version bei vielen Videoschnittkarten mitgeliefert) verwendet. Nach der Fertigstellung und Prüfung des Films wird er über die Videokarte wieder in ein analoges Signal gewandelt und auf einen konventionellen Videorecorder überspielt.

Vorteil für SCSI

Die Hardware-Ausstattung eines solchen Rechners wird in erster Linie von der verwendeten Videokarte bestimmt. Miro verlangt für seine DC 30 zum Beispiel einen Pentium 133 mit mindestens 48 MByte RAM, wobei mehr nicht schaden kann. Als Betriebssystem wird Windows 95/98 oder NT vorausgesetzt. Die Festplatten, getrennt für System und Videodaten, müssen wegen der Geschwindigkeit an einem SCSI-Controller betrieben werden. Zumindest bei der Datenplatte sollten Sie einem Modell mit dem Kürzel AV den Vorzug geben. Derart gekennzeichnete Platten haben keine thermische Rekalibrierung und erzeugen damit einen ununterbrochenen Datenstrom, der für eine fehlerlose Wiedergabe beim Auskopieren sorgt.



Damit entstehen auch unsere GameStar-Filme: Videobearbeitungs-Programm Adobe Premiere.

Idealer Video-PC

Prozessor:	Pentium II/400, ca. 1.000 Mark
Mainboard:	Asus P2BS, ca. 550 Mark
Speicher:	128 MB SDRAM, ca. 370 Mark
System-Festplatte:	Seagate Medalist pro 4,1 GByte, ca. 600 Mark
Video-Festplatte:	IBM DGHS 9,1 GByte, ca. 1.250 Mark
Videocapture-Karte:	Miro DC 30, ca. 1.200 Mark
Grafikkarte:	Matrox Mystique, ca. 280 Mark
Soundkarte:	SB Live, ca. 390 Mark
Insgesamt:	ca. 5.600 Mark

Der Musikus

Das Arrangieren und Bearbeiten von Musik auf dem hauseigenen Rechner ist in letzter Zeit extrem populär geworden. Leicht zu bedienende Software, die sich vor allem an junge Leute wendet, macht das Komponieren von Techno-Tracks zu einem wahren Kinderspiel. Musikalische Grundkenntnisse reichen in den meisten Fällen aus, den Rest besorgt die Software. Aber auch Musiker, die sich intensiv mit Midi-Sounds beschäftigen und dafür ein eigenes Keyboard am Rechner angeschlossen haben, sind auf eine naturgetreue Wiedergabe und Qualität der erzeugten Töne angewiesen. Der wichtigste Bestandteil eines Musik-PCs ist folglich die Soundkarte. Sie bestimmt die Qualität der Aufzeichnung und damit auch die Tonqualität der CD. Hier ist das Beste im Markt gerade mal gut genug. In dieser dünnen Spitzengruppe finden sich nur wenige Firmen mit der nötigen Erfahrung. Für Einsteiger ist die Guillemot Maxi Sound 64 Home Pro zu einem Preis von etwa 470 Mark eine gute Lösung.

Alles an Board

Wenn Sie schon wissen, daß Sie sich für lange Zeit mit diesem Hobby beschäftigen wollen, greifen Sie am besten zur Terratec EWS 64 XL für rund 900 Mark. Hervorragende Ausstattung und ein üppiges Software-Paket lassen schon ahnen, daß das Gebotene auf semiprofessioneller Ebene liegt. Für absolute Profis ist die Turtle Beach Pinnacle Project Studio gedacht. Bei einem Preis von fast 1.100 Mark kostet sie schon fast genausoviel wie mancher Komplett-PC. Achten sollten Sie auf die Größe der Festplatte: Wenn man bedenkt, daß eine CD mit 74 Minuten Laufzeit fast 700 MByte auf der Festplatte beansprucht, sollte man die Kapazität nicht zu klein wählen. Ein 8,4-GB-Laufwerk muß es schon mindestens sein. MG



Terratec EWS64 XL: Nicht gerade billig, aber komplett ausgestattet.

Idealer Musik-PC

Prozessor:	Intel Celeron/333, ca. 400 Mark
Mainboard:	Gigabyte 686LX3, ca. 600 Mark
Speicher:	64 MB SDRAM, ca. 170 Mark
Festplatte:	IBM DHEA38451, ca. 400 Mark
Grafikkarte:	Matrox Produktiva G100, ca. 150 Mark
Soundkarte:	Terratec EWS 64 XL, ca. 900 Mark
CD-Brenner:	Mitsumi CR4801TE, ca. 600 Mark
Lautsprecher:	Creative Microworks CSW350, ca. 400 Mark
Insgesamt:	ca. 3.620 Mark

CD-Brenner

Traxdata CD-RW2260 Plus



Als komplett ausgestatteter CD-RW-Brenner präsentiert sich der Traxdata CDRW2260 plus zu einem günstigen Preis. Das IDE-Gerät beschreibt sowohl CD-Rs als auch CD-RWs mit 2facher und liest mit 6facher Geschwindigkeit. Im Test wurden 295 KByte/s beim Schreiben erreicht – ein ordentlicher Wert für einen 2fach-Brenner. Eine Audio-CD zum Beispiel kopierte der Traxdata in 35:39 Minuten. Dank 1 MByte Cache dürften Schreibfehler (Buffer-underrun) nicht vorkommen.

Traxdata legt dem CDRW2260 Plus die sehr gute Brennsoftware WinOnCD 3.5 inklusive Packet CD 3.0 von Cequadrat bei. Auch sonst ist die Ausstattung mit komplettem Installationsmaterial, jeweils einer CD-R und CD-RW sowie Software und Etiketten zum Labeln von CDs sehr reichhaltig. Das ergibt im Test eine Note von 2,5 und bringt das Laufwerk auf Platz 5 in den Top 5. MG

Bildqualität (60%)	3,0
Handhabung (30%)	1,5
Ausstattung (10%)	2,5

CDRW2260 Plus

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Traxdataca
Preis:	500 Mark
Hotline:	(02162) 951 60
Homepage:	http://www.traxdata.de

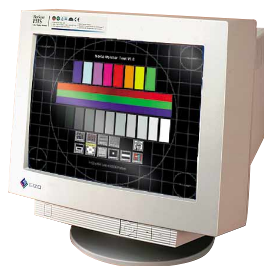
Pro	Kontra
• gute Brennsoftware • reichhaltig ausgestattet • brennt auch CD-RWs	• mäßige Brenngeschwindigkeit

Fazit: Traxdata macht's möglich: Für nur 500 Mark bekommen Sie einen ausgereiften CD-RW-Brenner.

GameStar Gesamtnote: 2,5

17-Zoll-Monitor

Eizo F55S



Mit dem F55S präsentiert Eizo den ersten 17-Zöller der Firmengeschichte für unter 1.000 Mark (empfohlener Preis: 999 Mark). Auf die typischen Vorzüge müssen Sie trotzdem nicht verzichten: Komplette Ausstattung inklusive bequem umschaltbarem BNC-Eingang (ideal für Voodoo-Boards), einfache Bedienung (die Vierfachwippe ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig) sowie gute Bildqualität.

Die Lochmaskenröhre von Toshiba sorgt für gute Schärfe und Kontrast, die minimalen Bildfehler fallen kaum ins Gewicht. Bei 1024 mal 768 Punkten schafft das Gerät flimmerfreie 100 Hertz, höhere Auflösungen sind für einen 17-Zöller sowieso nicht zu empfehlen. Die Leistungen reichen letztendlich zu einer Gesamtnote von 1,9 und dem sicheren Einzug in unsere Top 5: Auch im mittleren Preisbereich ist Eizo also künftig vorne mit dabei. MG

Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	1,5

F55S

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Eizo
Preis:	ca. 1.000 Mark
Hotline:	(02153) 73 34 00
Homepage:	http://www.eizo.de

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • komplette Ausstattung • einfache Bedienung	• Vor-Ort-Service nur gegen Aufpreis

Fazit: Auch Preisbewußte müssen mit dem günstigen F55S ab sofort nicht mehr auf Eizo-Qualität verzichten

GameStar Gesamtnote: 1,9

19-Zoll-Monitor

Samsung 900p



Relativ spät steigt Samsung mit dem 900p in die 19-Zoll-Klasse ein. Die Stärken der verwendeten Hitachi-Lochmaskenröhre werden in diesem Gerät voll ausgereizt: Die hohe Bildschärfe lernt man im Windows-Alltag schnell zu schätzen, die Helligkeitsverteilung ist sehr gleichmäßig. Allerdings waren auch kleinere Konvergenz- und Geometriefehler auszumachen. Keinen Tadel setzt es für die Wiederholraten, die selbst bei einer 1280er Auflösung noch ein flimmerfreies Bild garantieren.

Das ausklappbare Kontrollpanel und das übersichtliche Menü machen die Bedienung angenehm einfach, Kontrast und Helligkeit bekamen eigene Drehregler spendiert. Negativ müssen wir den hohen Stromverbrauch anmerken, positiv die drei Jahre Garantie samt 12 Monaten kostenlosem vor-Ort-Service. Insgesamt ergibt das die glatte Note 2,0 sowie Platz 3 in den Top 5. MG

Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	2,0

Syncmaster 900p

Typ:	19-Zoll-Monitor
Hersteller:	Samsung
Preis:	ca. 1.700 Mark
Hotline:	(08105) 12 12 13
Homepage:	http://www.samsung.de

Pro	Kontra
• hohe Bildschärfe • gute Ergonomie • leichte Bedienung	• minimale Bildfehler • hoher Stromverbrauch

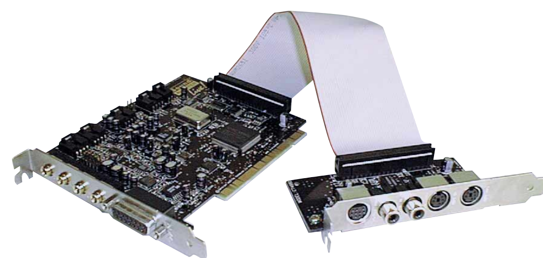
Fazit: Mit dem 900p bekommen Sie einen ordentlichen 19-Zöller zum vernünftigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,0

PCI-Soundkarte

Soundblaster Live

Creative Labs schlägt mit seiner aktuellen Soundkarte ganz neue Töne an.



Klang (60%)	1,5
Technik (30%)	1,0
Ausstattung (10%)	1,5

Die Soundblaster Live soll mittelfristig die bewährte AWE-64-Serie ablösen und gleichzeitig einen neuen Standard für Soundkarten setzen: Environmental Audio, kurz EAX genannt. Diese Technik bietet echten 3D-Sound mit zwei oder vier Lautsprechern. Der eigentliche Clou aber sind Raumklangeffekte, etwa Schrittgeräusche, die von links hinten auf Sie zukommen und in einem Tunnel realistisch verhallen. Nicht EAX-angepaßte Programme lassen sich auch manuell über die Steuersoftware mit Effekten aufpeppen. Daneben bleibt die SB16-Kompatibilität unter DOS, mit Ausnahme mancher älterer Spiele, erhalten.

Die Soundblaster Live machte beim Hörtest einen sehr guten Eindruck. Wobei auch gleich klar wurde, daß schwachbrüstige Lautsprecher der Leistung dieser Karte auf gar keinen Fall gerecht werden. Einbau und Konfigurierung verliefen unkompliziert. Der Lieferumfang ist üppig. Neben SE-Versionen von Mixman-Studio und Cubasis AV ist eine deutsche Light-Version von **Unreal** beigelegt, deren Sound bereits an die EAX-Technik angepaßt wurde. Eine sehr anschauliche Demonstration, was diese Karte zu leisten vermag, und was Sie demnächst an Effekten erwartet. Denn über 100 Spieleentwickler haben bereits ihre Unterstützung zugesagt. MG

Soundblaster Live

Typ:	PCI-Soundkarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(01805) 12 12 13
Homepage:	http://www.sblive.com

Pro	Kontra
• Sehr guter Klang • Komplette Ausstattung • DOS-kompatibel	• Hoher Preis

Fazit: Eine exzellente Soundkarte, die mit ihrer EAX-Technik neue Standards beim Spielesound setzen könnte.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Vergleich: Force-Feedback-Lenkräder

Kommt Zeit, kommt Rad

Passend zur Rennspiel-Schwemme sind endlich die ersten Force-Feedback-Lenkräder erhältlich, mit denen das Rasen deutlich mehr Spaß machen soll.

Nun sind sie verfügbar, die ersten zwei Lenkräder mit Force-Feedback-Technologie. Daß beide die Microsoft-Technologie verwenden, ist kein Zufall. Bei der restlichen Konkurrenz, die samt und sonders auf die I-Force-Technik von Immersion vertraut, bestehen noch kleinere Probleme mit der DirectX-Einbindung. Sowohl das Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel als auch das Saitek R4 Force Feedback Racing Wheel sind mit rund 400 Mark Einstandspreis wahrlich keine Billigheimer. Wir haben ihnen deshalb genauestens auf den Zahn gefühlt.

An der Box

Schon beim Auspacken werden die ersten gravierenden Unterschiede deutlich: Das im markentypischen Schwarz-Türkis gehaltene Microsoft Force Feedback Wheel gibt sich sachlich-zurückhaltend. Kein Schnickschnack stört die klare Linie, die Gestaltung wird maßgeblich von der Technik bestimmt. Klein und sehr dick fällt der Lenkradkranz aus; der Pralltopf lehnt sich an das Design moderner amerikanischer Sportwagen an.

Deutlich auffälliger und damit ganz im Sinne der neuen Saitek-Philosophie präsentiert sich das R4 FF Racing Wheel. Das Styling ist eng an Renn-Lenkräder angelehnt. Silberne Gitter an der Basis lassen fälschlicherweise auf integrierte Lautsprecher schließen, diverse gelbe Schriftzüge weisen unübersehbar auf die Force-Feedback-Technologie hin.

Die erste Sitzprobe

Beide Hersteller vertrauen bei der Lenkrad-Befestigung auf einen einzelnen, zentralen Kipphebel statt der sonst üblichen Schraubstock-Methode. Saitek kann hier im Vergleich einige Pluspunkte für sich verbuchen: Wie festgenagelt steht das R4 selbst nach heftigen Lenkmanövern auf dem Tisch, während das Microsoft-Modell schon mal verrutscht und zudem einige Zentimeter in Horizontalrichtung gekippt werden kann. Zum Ausgleich ist das zierliche MS-Wheel gerade mal halb so breit und auch nicht ganz so tief. Die unterschiedliche Ausstattung der Kontrahenten ist insgesamt gleichwertig: Der Microsoft-Lenker hat zwar sechs statt nur zwei Knöpfe, muß dafür aber unverständlicherweise auf einen Schalthebel verzichten. Beiden Lenkrädern gemein sind die F1-mäßigen Schaltwippen auf der Lenkrad-Rückseite, die beim MS FF Wheel aber viel zu flach und klein ausfallen.

Da Saitek von Microsoft die Force-Feedback-Technologie lizensiert hat, ist die Treiber- und Steuersoftware praktisch identisch. Deren Einrichtung verläuft erfreulich problemlos: Treiber installieren, Lenkrad in der Spielgerätesteuerung anmelden – schon kann es im Prinzip losgehen. Aufgrund der Digitaltechnik muß keine Kalibrierung vorgenommen werden; dementsprechend ist auch nach längerer Spieldauer eine Dekalibrierung nicht möglich. Wenn Sie den Eindruck haben, daß das Lenkrad wider Erwarten nicht präzise arbeitet, reicht für gewöhnlich ein Neustart des Rechners. In der Treibersoftware selbst können Sie die Stärke der Force-Feedback-Effekte und der Rückstellkraft einstellen sowie schon mal ein paar typische Effekte wie geplatzte Reifen, Kollisionen und unebene Bodenbeläge ausprobieren. Die eigentliche Konfiguration und Belegung der Schalter und Hebel erfolgt im jeweiligen Spiel.



Testkandidat 2: Saitek R4 FF Racing Wheel.

Das Qualifikationstraining

Den prinzipiell positiven Eindruck können die Probanden bei ersten Proberunden erhärten. Das Handling der beiden Lenkräder ist dabei durchaus verschieden: Das kleinere Microsoft-Wheel hat sehr stark ausgeprägte Daumenmulden, die zusammen mit dem dicken Kranz für eine sehr bequeme Handposition



Testkandidat 1: Microsoft Force Feedback Wheel.



Microsoft zeigt mit der Spezialversion von Monstertruck Madness 2, wie ordentliche FF-Unterstützung auszusehen hat.

sorgen. Allerdings sind dadurch die Knöpfe hinten selbst für große Hände nur mit den Fingerkuppen zu erreichen – keine optimale Lösung. Sehr gut gelungen ist den Microsoft-Ingenieuren die Pedalerie. Der bei PC-Rennspielen eher selten gebrauchte Bremsfuß (wir empfehlen prinzipiell »Linksbremsen«) ruht bequem auf der großen Platte, die Trittkräfte sind in Ordnung, allenfalls einen Tick zu niedrig.

Die Pedale sind auch beim R4 FF Racing Wheel insgesamt ordentlich, zudem können Sie per mitgeliefertem Werkzeug die Kraft verstellen. Dennoch muß Saitek den Sieg in dieser Disziplin Microsoft überlassen: Das Bremspedal steht zu steil, die ganze Pedalplatte ist zu klein. Zwar sind beide Platten keine Standwunder, doch die von Saitek rutscht selbst auf Teppichboden gerne weg. Über die R4-Tischeinheit gibt es dagegen fast nur Positives zu berichten: Der Schaltknüppel ist okay und die Wippen hinter dem Steuerrad sind bequem zu erreichen. Absolut top liegt das Lenkrad in der Hand, das sich entgegen dem etwas schräggestellten Microsoft-Pendant fast senkrecht vor dem Fahrer aufbaut.

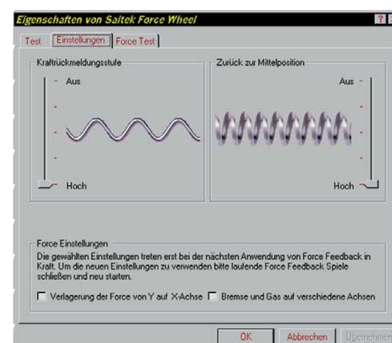
Das Rennen

Trotz der verwendeten, gleichen Force-Feedback-Technologie ist die jeweils eigenentwickelte Mechanik ausschlaggebend für die Qualität eines Lenkrads. Die Duellanten zeigen sich hier ohne Fehl und Tadel: Sie sind extrem präzise zu steuern und ziehen mit der bisherigen Referenz Thrustmaster F1 in etwa gleich. Über die Force-Feedback-Effekte kann man dagegen geteilter Meinung sein: Sorgfältig angepaßte Spiele, wie die bei Microsoft mitgelieferten Spezialversionen von Monstertruck Madness 2 und CART Precision Racing, machen ziemlich Spaß. Nicht mehr missen möchte man zudem recht bald den Gegendruck, der (auch bei nicht angepaßten Programmen) beim Lenken entsteht. Für schnellere Zeiten ist die FF-Technik allerdings nicht tauglich; das ständige Rattern über die Kurbs bei ernsthaften Simulationen wie Racing Simulation 2 stört eher. Zurecht hält sich zum Beispiel Papyrus bei Grand Prix Legends bislang mit einem entsprechenden FF-Patch zurück.

Prinzipiell ist festzustellen: Je actionlastiger ein Rennspiel, desto mehr Sinn und Freude macht Force Feedback. Ideal sind Spiele, bei denen zudem geschossen wird, wie etwa Nitro Riders. Einige Macken lassen allerdings auf eine deutlich verbesserte, zweite Force-Feedback-Generation warten: Ein Motor im Leerlauf ruckelt oft stärker als ein mehrfacher Überschlag. Bei Kollisionen spielt der Winkel eine größere Rolle als die Heftigkeit des Aufpralls. Wenn Sie frontal in eine Betonmauer krachen, kann es sein, daß selbst bei Tempo 300 gar nichts passiert. Bei beiden Modellen können per Knopfdruck die FF-Motoren außer Kraft gesetzt werden. Das ist jedoch nicht empfehlenswert, weil die Lenkkräfte dann viel zu gering sind.

Die Siegerehrung

Microsofts FF Wheel und das Saitek R4 FF Racing Wheel stehen beide ganz oben auf dem Siegestreppchen, dürfen sich den Lorbeerkranz umhängen und Champagner verspritzen. Daß die Bewertung identisch ausgefallen ist, hat aber nur wenig mit der gleichen Force-Feedback-Technologie zu tun. Die zwei Lenkräder weisen durchaus deutliche Unterschiede auf, was Styling, Ausstattung und Handhabung angeht. Letztendlich aber führen beide Ansätze zu einem ähnlich guten Ergebnis. Doch die bei vielen Spielen eher mäßigen Effekte machen nicht gerade süchtig, und für ernsthafte Simulationen ist das Thrustmaster Formula 1 immer noch die bessere Wahl. Größtes Manko ist aber der mit jeweils 400 Mark happige Preis. Wie bei einem Ferrari dürften die beiden Steuerräder deshalb für viele ein zu teurer Spaß bleiben; bei Saitek gibt es wenigstens für 250 Mark eine billi- MG



Effektstärke und Rückstellkraft wählen Sie bequem in der Systemsteuerung (hier Saitek).

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistest (50%)	1,5

Sidewinder FF

Typ: Force-Feedback-Lenkrad
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (01805) 67 22 55
Homepage: http://www.microsoft.com

Pro	Kontra
• sehr präzise	• kein Schalthebel
• sehr gut verarbeitet	• sehr teuer
• gut ausgestattet	

Fazit: Ein sehr gutes, mit 400 Mark aber auch sehr teures Force-Feedback-Lenkrad.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistest (50%)	1,5

R4 FF Racing Wheel

Typ: Force-Feedback-Lenkrad
Hersteller: Saitek
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (089) 54 61 27 10
Homepage: http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• sehr präzise	• mäßige Pedalerie
• tolles Design	• sehr teuer
• gut ausgestattet	

Fazit: Sehr gutes Lenkrad, das erheblich billiger auch ohne Force-Feedback zu haben ist.

GameStar Gesamtnote: 1,6



Kampf mit Köpfchen

UR Gear

Mit dem weltersten Steuerhelm für PCs verlieren Sie keinen Gegner mehr aus dem Visier.

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, sein Lieblingsspiel mit dem Kopf zu steuern? Bis zur Kontrolle durch Gedankenübertragung wird es zwar noch ein paar Jahre dauern, aber die italienischen Designer von Union Reality können Ihnen die Wartezeit mit dem **UR-Gear**-Helm ein wenig verkürzen. Damit läßt sich durch bloßes Kopfnicken Bewegung in PC-Spiele bringen.

Kabelsalat

Ausgestattet mit zwei gepolsterten Ohrmuscheln und einem Mikrophon, könnte man den **UR-Gear**-Helm auf den ersten Blick für einen hochmodernen Kopfhörer halten, wäre da nicht der Infrarot-Sensor auf der Stirnfläche. Über ein zweiadriges Kabel wird der futuristisch gestylte Kopfschmuck mit einem Empfänger verbunden, der mittels zweier Klettaufkleber auf dem Monitor haftet. Zum endgültigen Kabel-Overkill droht es zu kommen, wenn Sie den Empfänger über eine abenteuerlich anmutende Kabel-Adapterkombination an den Tastatureingang Ihres Rechners anschließen, jeweils einen Klinkenstecker in den In- und Mikrofonport Ihrer Soundkarte stecken, den (hoffentlich vorhandenen) zweiten COM-Port belegen und am Sensor ein mitgeliefertes Joypad befestigen.

Der Feind im Helm-Visier

Nachdem Sie die Anschlußprozedur glücklich hinter sich gebracht haben, hilft Ihnen ein komfortables Kalibrierungsprogramm dabei, den etwas zu straff sitzenden Helm an Ihre Kopfhaltung anzupassen. DIDs Edel-Flugsimulation **Total Air War** wird in einer **UR-Gear**-tauglichen Version mitgeliefert. Mit den Bewegungen Ihres Kopfes können Sie im Cockpit bis zu 90 Grad frei in jede Richtung blicken. Dank der Doubledevice-Technologie von DirectX 5 bleibt die normale Joystickkontrolle davon unbeeinflußt. Was nach Spielerei klingt, entpuppt sich im Nahkampf als echter Vorteil. Gegnerische Flieger halten Sie erheblich besser im Blickfeld, da die Perspektive sehr präzise Ihren Kopfbewegungen folgt. Aus den Augen verlorene Feinde gehören damit der Vergangenheit an.

Die Maus in meinem Kopf

Weniger spektakulär ist das Spielerlebnis mit Programmen, die nicht an den **UR Gear** angepaßt sind. Dann ersetzt der Helm den Joystick, was bedeutet, daß Sie alle Bewegungsabläufe wenig praktikabel mit Ihrem Kopf steuern müssen. Interessanter wird es, wenn das Programm Sichtsteuerung über die Maus zuläßt, deren Bewegungen das **UR Gear** emulieren kann. Im Praxistest mit 3D-Shootern wie **Jedi Knight** entpuppte sich diese Methode jedoch als extrem gewöhnungsbedürftig. Von einer Verbesserung des Spielgefühls wie bei **Total Air War** kann keine Rede sein. Bislang unterstützt nur diese eine Simulation die zum sinnvollen Einsatz notwendige Doubledevice-Technologie. Laut Union Reality sollen bald weitere Titel folgen, darunter **Incoming**, **Mechwarrior 3** und **Starsiege**. Bis es soweit ist, sollten Sie sich allerdings gut überlegen, ob Ihnen die verbesserte Steuerung von **Total Air War** 250 Mark wert ist. MIC



Die Sichtlinie zwischen Helm und Empfänger (rot umrandet) darf nicht behindert sein

UR Gear

Typ:	Steuerhelm
Hersteller:	Typhoon Multimedia
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02131) 96 51 12
Homepage:	E-Mail:http://www.unionreality.com

Pro	Kontra
• exakte Kontrolle	• Helm sitzt zu fest
• gute Kalibrierungs-Software	• keine Anpassungsmöglichkeit an Kopfgröße
• gutes Spielgefühl	

Fazit: Originelles Eingabegerät, das sich bei Flugsimulationen oder Mechspielen bezahlt macht.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Joystick über 100 Mark

Saitek Cyborg 3D

Vielfach verstellbarer Analogstick der Spitzenklasse.

Weg vom Biedermann-Image will Saitek mit seiner diesjährigen Herbstkollektion. Da macht der Cyborg 3D keine Ausnahme. Die Optik wirkt futuristisch, die Anfaßqualität ist dank hochwertiger Materialien ohne Tadel. Per mitgeliefertem Inbusschlüssel läßt sich der Stick am Kopf und bei der Handballenauflage vielfach verstellen und – ein Extralob – komplett auf Linkshänder-Betrieb umstellen. Der Coolie-Hat ist allerdings schwabbelig, die Sticktasten sind mäßig, und trotz aller Neigungs- und Kippoptionen liegen sie nie genau so, wie man sie gerne hätte. Ein weiteres Manko sind die nicht ideal plazierten Basistasten.

In puncto Ausstattung gibt sich der Cyborg keine Blöße. Insgesamt acht Knöpfe mit 14 Funktionen, ein großer Schubregler sowie die vom Sidewinder bekannte Twist-Funktion des Griffs lassen sich bequem per Software konfigurieren. Auch im Praxistest schlug sich der Stick beachtlich: Er eignet sich für fast jedes Genre, ist sehr präzise und liegt auch nach längerer Zeit noch angenehm in der Hand. Sehr gut gefiel uns die mittelfeste, genau richtig dosierte Rückstellkraft. Etwas gewöhnungsbedürftig fällt dagegen die kreisrunde Stickbahn aus, die von den meisten anderen Joysticks bekannten »Ecken« sind nicht zu spüren. MG

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	1,5
Praxistext (50%)	2,0



Extravagantes Design und präzise Technik.

Cyborg 3D

Typ:	Analog-Joystick
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 150 Mark (USB-Version ca. 170 Mark)
Hotline:	(089) 54 61 27 10
Homepage:	http://www.saitek.de

Pro	Kontra
• sehr präzise	• Ergonomie-Mängel
• gute Software	
• vielfach verstellbar	

Fazit: Ein guter, sehr exakter Allround-Stick mit leichten Ergonomie-Mängeln.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 12/98

Rechtzeitig zum Weihnachtsshopping rutschen die Preise für Hardware weiter in den Keller. Freunde guter Klänge sollten sich dabei die neue Soundblaster Live in den Einkaufskorb legen.

2D/3D-Kombikarten


Top-Leistung in 2D und 3D: Matrox Millennium G200

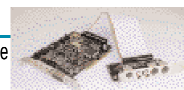
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Matrox Millennium G200	1,7	280 Mark	8/98	(089) 61 44 74 44	sehr schnell, exzellente 3D-Bildqualität
UPDATE	2	Asus AGP-V3000ZXTV	1,9	220 Mark	10/98	(02102) 44 50 11	Riva-ZX-Chip mit 8 MByte, TV-Ausgang
UPDATE	3	Hercules Terminator 2x/i	2,0	150 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	schnell, sehr günstig
UPDATE	4	Tekram AGP 6000	2,0	130 Mark	8/98	(02102) 302 80	gute 2D/3D-Karte zum günstigen Preis
UPDATE	5	MSI MS-4419	2,0	150 Mark	8/98	(06074) 40 09 00	sehr preiswert, gute 3D-Qualität
	Preistip:	Ati 3D Charger	3,0	100 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten


3D in absoluter Hochform: Miro HiScore2 3D

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,3	500 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
	2	Metabyte Wicked 3D	1,4	450 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
UPDATE	3	Diamond Monster 3D 2 (8MB)	1,4	340 Mark	6/98	(08151) 26 63 30	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 370 Mark
	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	450 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	470 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
	Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	130 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten


Faszinierende EAX-Technik: Soundblaster Live

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Soundblaster Live	1,4	390 Mark	12/98	(089) 957 90 81	exzellenter Klang, EAX-Technologie
	2	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	300 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
UPDATE	3	Terratec EWS64 S	1,6	350 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
UPDATE	4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	130 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
	5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
UPDATE	**Preistip:**	Soundblaster 16 PnP	2,7	70 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke


Das schnellste IDE-Laufwerk: NEC CDR 3000.

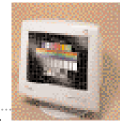
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	180 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
UPDATE	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	120 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
	3	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
UPDATE	4	Teac CD-532E (32fach)	1,6	130 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
UPDATE	5	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	110 Mark	3/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
NEU	**Preistip:**	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	80 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner


Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Teac CD-R55S	1,8	740 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
	2	Yamaha CDR-400t	2,0	750 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
	3	Yamaha CRW-4001t	2,0	830 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
UPDATE	4	Mitsumi CR-4801TE	2,2	600 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
NEU	5	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	500 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner
NEU	**Preistip:**	Mitsumi CR-2801TE	2,7	420 Mark	–	(01805) 21 25 30	sehr preiswerter 2fach-IDE-Brenner

17-Zoll-Monitore



Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.300 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch	
2	Miro D1795F	1,8	990 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis	UPDATE
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.400 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie	UPDATE
4	Eizo Flexscan F55S	1,9	1.000 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Austattung	NEU
5	Iiyama S701GT	2,1	950 Mark	11/98	(089) 900 05 00	gute Qualität zum günstigen Preis	
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	700 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität	

19-Zoll-Monitore



Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.300 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung	
2	Eizo T68	1,8	2.050 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet	UPDATE
3	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.700 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse	NEU
4	Taxan Ergovision 975	2,1	1.600 Mark	8/98	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis	
5	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.800 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich	
Preistip:	Terra Magic 1996F	2,6	1.050 Mark	8/98	(01905) 780 10	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis	

Modems/ISDN-Adapter



Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	230 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	bestes 56K-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	170 Mark	5/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Diamond Supra Express 56e Pro	1,9	220 Mark	11/98	(01805) 26 63 77	schnelles 56K-Modem, V.90-Standard
Preistip:	Pearl V.34-3314	2,7	100 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem

Gamepads



Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	7/98	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Sehr guter Stick für wenig Geld: Fanatec F22-Twiste

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis	
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle	
3	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen	
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar	
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	90 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik	NEU
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig	

Joysticks über 100 Mark



Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Fighterstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet	
2	Microsoft SideWinder PP	1,9	100 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision	
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik	NEU
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise	
*	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	400 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise	NEU
*	Microsoft FF Wheel	1,6	400 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	sehr gut verarbeitet, gute Pedale	NEU

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

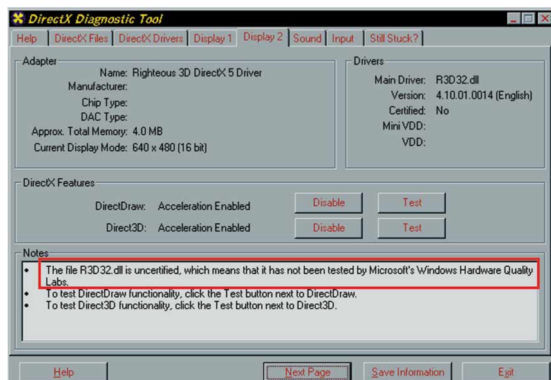
Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

DIRECTX

Im DirectX-6.0-Diagnosetool sind bei mir sowohl der Treiber meiner Soundblaster 64 als auch die Voodoo-2-Karte als »not certified« beziehungsweise »nicht authentisiert« eingetragen. Sind da in Zukunft Probleme zu erwarten? Korhan Akal



Nicht authentisierte DirectX-Treiber sind kein Grund zur Beunruhigung.

GameStar: Wenn der Treiber als »nicht authentisiert« gekennzeichnet ist, bedeutet das lediglich, daß er auf ein von Microsoft-eigenen Hardware-Labors vergebenes WHQL-Zertifikat (Windows Hardware Quality Labs) verzichten muß. Damit zeichnet Microsoft Treiber aus, die strenge Vorgaben besonders im Punkt Systemstabilität erfüllen. Viele Sound- und 3D-Karten-Treiber sind nun aber Performance-optimiert und umgehen damit (oft bewußt) Bedingungen für ein WHQL-Prädikat. Sie müssen deswegen nicht unbedingt instabiler sein, werden aber in der DirectX-Infobox eben als »not certified« angegeben.

MONITOR

Seitdem ich meine neue Grafikkarte installiert habe, kann ich meinen Windows-Desktop nur noch auf höchstens 1280 mal 1024 Punkte einstellen. Mein 21-Zoll-Monitor schafft aber Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200, nur kenne ich keine Möglichkeit, wieder den alten Zustand herzustellen. Marc Imhof

GameStar: Falls die Neuinstallation der Monitor-Information nichts bringt, können Sie es über den Registrierungseditor versuchen (»Start/Ausführen/regedit«). Unter »Arbeitsplatz/HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/Monitor« wird für jede Grafikkarte ein eigener Schlüssel (z.B. 0001) angelegt, die zuletzt installierte sollte die höchste Nummer haben. In diesem Schlüssel finden Sie den Punkt »MaxResolution«, den Sie nun mit einem Rechtsklick auf den gewünschten Wert setzen können.

LCD-DISPLAY

Seit einiger Zeit überlege ich, mir ein LCD-Panel als Monitor anzuschaffen, die Bildqualität soll ja hervorragend sein. Nun haben Sie im GameStar 8/98 aber geschrieben, LCD-Displays seien für Spieler uninteressant. Warum denn? Christian Gissel

GameStar: Hauptsächlich war das auf den Preis bezogen, denn selbst 14-Zoll-Schirme kosten deutlich über 1.500 Mark. Doch auch technisch legen LCDs dem Spielgenuß ein paar Steine in den Weg: So sind sie physikalisch auf eine feste Auflösung ausgelegt – zumeist 1024 mal 768 Pixel. Bei weniger Punkten wird das Bild entweder dementsprechend kleiner dargestellt, oder der Monitor muß interpolieren, also das Bild »hochziehen«. Das können moderne Geräte zwar inzwischen sehr gut, doch ein kleiner Makel bei der Bildqualität bleibt. Zweiter Punkt ist die Neigung von LCDs zum Nachleuchten bei schnellen Bewegungen auf dem Bildschirm. Zwar wurde auch hier viel getan, um den Effekt zu minimieren, doch an einen herkömmlichen Monitor reichen die Displays nicht heran.

SOUNDKARTEN

Ich habe meine Soundblaster an den AUX-Eingang meiner Hifi-Anlage angeschlossen, muß aber den Lautstärkeregler extrem hochdrehen, um überhaupt etwas hören zu können. Außerdem würde ich gerne wissen, was 3D-Soundkarten bringen und ob man dazu Spezialboxen benötigt? Jürgen Springsits

GameStar: Wahrscheinlich haben Sie die Anlage über die Speaker-Out-Buchse der Soundblaster angeschlossen. Damit wird aber der SB-eigene und sehr schwachbrüstige Verstärker benutzt und der Ihrer Stereoanlage umgangen. Stecken Sie also das Kabel auf den Line-Out-Ausgang um, und es sollte eigentlich keine Lautstärkeprobleme mehr geben.

Bei den 3D-Soundkarten gibt es zwei verschiedene Ansätze: Entweder »echtes« Surround mit vier oder mehr Boxen oder eine Rundum-Simulation mit nur zwei Lautsprechern. Letzteres funktioniert derzeit am besten mit der A3D-Technik von Aureal, kommt aber bei weitem nicht an eine echte Multi-Lautsprecher-Lösung heran.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Anzahl an Zuschriften nicht immer möglich ist. Für die Allgemeinheit besonders interessante Fragen werden im TECHtelmechtel abgehandelt.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	112/113	53	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
4 YOU c/o Alfred Sternjakob GmbH	155	50	-	-	sternjakob@t-online.de
Activision Deutschland GmbH	44/45, 52/53, 124/125, 175	57, 56, 55, 54	01806/225155 techn. Hotline	089/96118848	info@activision.de
AGFA Koeln	4	37	0221/57170	0221/5717248	http://www.agfahome.com
Alternate Computervers.	16/17, 18/19	93	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	131	33	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
ASC Games	164/165	94			
AVM Computersysteme	281	80	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
B + D Verlag GmbH	79, 80/81	88	040/4800070	040/48000777	http://www.blondmag.com
Bertelsmann Club	253	71	05242/415233	05242/415744	http://www.bertelsmann-club.de
BWE GmbH	189	36	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
BWZ Elektronikvertrieb GmbH	201	42	040/69678100	040/69678110	http://www.bwz.de
Call & Play	223	7	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	57	70	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	63, 73	77, 26	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Computerwoche	210	-			
Conitec GmbH	289	31	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	21	65	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	279	98	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Cryo Interactive München	127, 179	74, 75	05241/953539	05241/953395	cryosupport@maxupport.de
Data Becker GmbH	117, 203, 3. US	82, 83, 81	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Diamond Multimedia	129	89	08151/2660	08151/21258	http://www.diamondmm.de
Egmont Interactive GmbH	55, 197	59, 58	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany	35, 59, 69, 77, 96/97, 109, 115, 143, 149	52, 61, 12, 22, 62, 13, 16, 51, 92	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	43	8	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Endor Development&Distribution GmbH	185	90	-	0871/9221101	http://www.endor.de
EPV M. Giebels	237	95	-	02175/883765	keine Angabe
FSE Computerhandel GmbH & Co.KG	187	30	06331/538292	06331/538249	http://www.fse.de
Funsoft Holding GmbH	48/49	76	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	195	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Guillemot International GmbH	207	27	0211/3380033	0211/3380020	http://www.guillemot.com
Hasbro Interactive	2. US, 3, 31, 107	43, 44, 45	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Infogrames	12/13, 23, 75, 89	23, 86, 63, 84	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interactive Magic	191	78	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	255	10	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jetstream	277	46	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	169	14	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Logitech	199	47	069/92032165		http://www.logitech.de
Magic Bytes	160/161	96	05241/953333	05241/701875	http://www.magicbytes.com
Magix Software München	150	9	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	15	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	27	66	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	39	68	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	167, 293	87, 99	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
Microsoft GmbH	104/105, 120/121	18, 48	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Mindscape	65	69	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
MLC Hard- & Software	283	79	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
More Computer	287	40	030/351410	030/3514136	http://www.more-computer.de
Multimedia Soft	219	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	132, 224	6, 85	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	147	49	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	182	-	-	-	http://www.pcwelt.de
Philip Morris GmbH	61	41	-	-	keine Angabe
Pro Concept	219	17	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Ravensburger Interactive	157	97	0751/861109	0751/861941	http://www.ravensburger.de
Saitek	249	73	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	259	2	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Sybex Verlag GmbH	145	91	0211/97390	0211/9739199	http://www.sybex.de
Symantec Deutschland GmbH	67	60	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
Take 2 Interactive	205	35	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	93	72	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM - Thrustmaster	241	-	08161/871083	08161/871084	http://www.thrustmaster.de
UbiSoft Entertainment	71, 139	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Waibel Systeme	291	3	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	209	5	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	192	4	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Beilagenhinweis					
SMM Software	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de		

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Walter Reindl (wr)
Trainees: Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs),
Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle, Jörg Spormann

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anita Blockinger (Layout), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion)

Grafik und Layout: Christoph Schulz, Birte Janzen

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Silke Diekmann (-691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.), Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Com-munications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

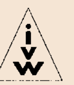
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q III/98) **204.117**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:

IDG Entertainment Verlag GmbH,

Redaktion GameStar

Brabanter Str. 4, 80805 München

Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:

dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166

Oder per Email: idg@dsb.net

Mächtiges Lexikon

Behind the Magic

Die neue Bibel für alle Wookiee-Knuddler und Yodaisten ist da: LucasArts' Multimedia-Wegweiser durch das Star-Wars-Universum.



Ein Hauptmenü, zwei Scheiben: Aufgrund der Datenmenge benötigen die Kapitel volle zwei CDs.

Wuchsen frühere Generationen noch mit aschenbrödeligem Märchengut voller schneidiger Prinzen und hilfloser Jungfrauen auf, lassen wir uns heute bevorzugt von George Lucas' Weltraum-Mythen verzaubern. Der populärste Schlagabtausch zwischen Gut und Böse findet im Universum der Star Wars-Filme statt, wo pulsierende Laserschwerter nervös surren und Todessterne schneller explodieren, als Sie »Obi-Wan Kenobi« murmeln können.

Vor gut 20 Jahren begann der beispiellose Siegeszug durch alle Instanzen der Alltagskultur. Die ganze große Welt dieses SF-Phänomens deckt ein nagelneues Nachschlagewerk von LucasArts ab. Behind the Magic – The Insider's Guide to Star Wars ist eine schillernde Multimedia-Enzyklopädie, die zwei CD-ROMs füllt. In schön aufbereiteten Zeittafeln und Lexikoneinträgen werden Sie über die Star Wars-Geschichte informiert. Auch Ereignisse aus Büchern und Spielen werden berücksichtigt und chronologisch zugeordnet. Haben Sie zum Beispiel gewußt, daß Han Solo und Prinzessin Leia es letztendlich zu Eheglück und Kindersegen gebracht haben?

Drehbuch-Randnotizen

Das Kernstück von Behind the Magic ist die detailverliebte Analyse der ersten Film-Trilogie. Drehbuchtexte, Hintergrundinfos und Hunderte von Bildern laden zum Schmökern ein. Ein kleiner Ausblick auf den nächsten, 1999 anlaufenden Kinofilm The Phantom Menace wird ebenso gezeigt wie eine putzige Parade sammelnswerter Merchandising-Artikel. Bislang ungesehene Schneidetischopfer-Szenen, ein Waffen-Teststand und ein 3D-Rundgang durch den Millennium Falcon peppen das Lexikon zusätzlich auf. In ein paar Monaten will Funsoft die deutsche Version von Behind the Magic nachreichen. Blitzsaubere Bedienung, technisch gute Videoclips und vor allem die enorme Menge an Infos machen das Programm zum Pflichtkauf für alle Fans. Die dürfen sich auch gleich in einem beinharten Trivia-Quiz beweisen. Alle 300 Fragen (»Wieviele Elite-Stormtrooper eskortieren Kaiser Palpatine bei der Ankunft auf dem Todesstern?«) auf Anhieb richtig zu beantworten, wird vermutlich echten Jedi-Rittern vorbehalten bleiben. HL

→ www.starwars.com



Zu jeder halbwegs relevanten Filmszene gibt es Hintergrundinfos und Drehbuchtexte.

The Phantom Menace

Der Countdown läuft: Am 21. Mai 1999 soll in den USA der erste Film der neuen **Star Wars**-Trilogie starten, die zeitlich vor den Geschehnissen der bisherigen Streifen angesiedelt ist. Seit kurzem ist auch das Geheimnis um den Namen gelüftet. **Star Wars: Episode I – The Phantom Menace** soll das neue Opus umständlich heißen. In **Behind the Magic** gibt es zwar keine Video-Kostproben dazu. Doch im »Episode I Preview« erwarten Sie immerhin ein paar Statements von George Lucas, sporadische Standbilder und ein Storyabriß. Luke Skywalkers Vater Anakin und Jedi-Urgestein Obi-Wan Kenobi werden die Handlungsträger sein.



Star Wars – Behind the Magic

Genre:	Filmlexikon
Hersteller:	LucasArts
Preis:	ca. 60 Mark
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
System:	Pentium 133, 16 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut

Fazit: Sehr empfehlenswertes Star-Wars-Kompendium. Die Präsentation hat Charme, und die Infos machen gut satt.

GameStar Gesamtnote: 85%

Die (Vor-) Letzte

Creatures-Tagebuch



Entzückt spielt ein Reda-Norn mit einem gefundenen Joystick.



Zwei der Redakteurs-Kreaturen zanken sich um ein wertvolles Artefakt.

Gerüchten zufolge existiert im Lebenssimulator Creatures eine Spezies von Kreaturen, die rund um die Uhr vor dem Computer sitzt, spielt und Texte schreibt. Nun gelang uns erstmals die Züchtung dieser mysteriösen Geschöpfe mit der Bezeichnung »Reda-Norn«. Hier ist die Chronik der Ereignisse:

Stunde 1: Die erste Kreatur ist geschlüpft! Es ist ein Junge, und wir nennen ihn Björn. Wir sind verblüfft: Ganz ohne unser Zutun kriecht Björn in Richtung Sprachcomputer.

Stunde 2: Björn erweist sich als sehr gelehrig, stellt aber prompt Unfug an: Als wir ihn für einige Minuten allein lassen, spielt er auf dem Sprachcomputer Minesweeper. Er kriegt einen Klaps.

Stunde 4: Hurra! Das Sprachtraining war nicht umsonst. Bald entschlüpft Björn sein allererstes Wort: »Betaversion«.

Stunde 8: Björn entdeckt beim Herumlaufen einen PC und ignoriert fortan alles andere Spielgerät, das wir ihm hinlegen.

Stunde 10: Wir geben Björn ein Telefon. Er ruft nun alle paar Minuten begeistert Leute an und sagt »Betaversion!« Seitdem bekommt er erstaunlich viele goldene Scheiben mit der Post.

Stunde 16: Björn legt ein interessantes Verhalten an den Tag. Wenn man ihm eine Spiele-CD in die Hand drückt, produziert er wenig später ein vollgeschriebenes Blatt Papier und kleine Fotos mit Explosionen und winzigen Figuren darauf. Mysteriös.

Stunde 23: Es gibt Probleme. Björn will einfach nichts essen. Wir bieten ihm Äpfel an, zeigen ihm Karotten, bewerfen ihn mit Müsliriegeln. Es rührt nichts davon an. Es ist zum Verzweifeln.

Stunde 28: Endlich! Björn hat heute morgen eine herumliegende Pizza entdeckt. Seitdem ißt er mit bemerkenswertem Appetit. Er verschlingt fast schon besorgniserregende Mengen...

Stunde 43: Es wird Zeit, an die Paarung zu denken.

Stunde 54: Unerwartete Probleme: Aus den Redakteurs-Eiern schlüpfen partout keine weiblichen Exemplare. Wir sind ratlos. Ist das Zufall oder genetisches Programm?

Stunde 78: Inzwischen laufen ein gutes Dutzend Redakteure in der Welt herum. Wir stecken jeden mit einem Computer und Pizza in einen abgeschlossenen Raum, damit er Ruhe gibt.

Stunde 96: Unsere Reda-Norns zeigen ein beängstigendes Eigenleben. Einige telefonieren ständig, andere schreiben seitenlange Texte, die wieder andere aufsammeln und zusammenheften. Sollten wir ein unabhängiges System geschaffen haben? Wir werden unsere Schöpfung auf die Probe stellen: Ab morgen werden die Pizzalieferungen gestoppt. Mal sehen, was passiert. CS

Die Lieblingsspiele



Wechselhafter Geschmack: Dave Perry

Im Rahmen unserer Rubrik »GameStars« befragen wir prominente Spieldesigner unter anderem nach drei Spielen, die sie mit auf eine entlegene Insel nehmen würden. Auch dem amerikanischen Internet-Magazin Gamecenter standen einige Entwickler nun dazu Rede und Antwort – und entlarvten sich teils als arge Wendehälse...

	Bei GameStar	Bei Gamecenter
Peter Molyneux:	Civilization 2, Total Annihilation, Mario 64	Civilization 2, Final Fantasy 7, Quake 2
Richard Garriott:	Myst, Command & Conquer 2, Heroes of Might & Magic 2	Myst, Tetris, The Incredible Machine
John Romero:	Age of Empires, Final Fantasy 7, Mario 64	Age of Empires 2, Daikatana, Super Mario Bros. 3
Dave Perry:	Command & Conquer, Final Fantasy 7, Trophy Bass	WaveRace 64, Gran Turismo, Myth
Sid Meier:	StarCraft, SimCity, Freecell	StarCraft, SimCity, Freecell



Blieb sich selbst absolut treu: Sid Meier

Im nächsten GameStar



Da stöhnt der Nikolaus: Auf die Weihnachtsausgabe warten mehr Spiele denn je.

GameStar 1/99 erscheint am Mittwoch, dem 2. Dezember

Tomb Raider 3

Die **Tomb Raider**-Fangemeinde fiebert gespannt dem 22. November entgegen, an dem die taffe Archäologin Lara Croft wieder zur Schatzsuche aufbrechen soll. Rollen, Krabbeln, Hangeln: Miss Croft geht diesmal mit deutlich erweitertem Bewegungsrepertoire und aufpolierter Grafik an den Start. Einige unserer Redakteure können es schon jetzt kaum erwarten, Lara durch enge Gänge kriechen zu sehen...

Die Siedler 3

Ein bißchen trödeln sie ja schon, die kleinen Kerle aus **Siedler 3**. Nachdem sie diesen GameStar verpaßt haben, wollen sie unbedingt in den kommenden. Nur zu – wir haben schon mal kräftig Platz reserviert, um die deutsche Aufbauspiel-Hoffnung ausführlich zu testen.



World War 2 Fighters

In dieser Ausgabe können Sie die Demo zu Jane's neuer Flugsimulation **World War 2 Fighters** bereits probespielen. Wenn sich deutsche und alliierte Kampfflugzeuge gegenseitig vom Himmel schießen, sitzen Sie bei unserem kommenden Testflug ganz vorne im Cockpit.



GameStar CD-ROM



Auf unserer nächsten Cover-CD herrscht weihnachtliches Gedränge von **Top-Demos**, **Spiele-Videos**, und **GameStar TV**. Dazu gibt's als Service wieder die neuesten **Treiber**, **Patches**, und **Tools**.

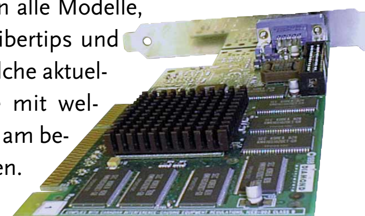
Fifa 99

Falls Ihr Lieblingsverein in der Bundesliga nicht auf Touren kommt, dann führen Sie ihn doch am Computer zum Meistertitel. EA Sports Edel-Fußballspiel **Fifa 99** verspricht Bombast-Grafik und Spielspaß pur. Im GameStar 1/99 fühlen wir den digitalen Kickern auf die Stollen.



Die neuen Soundkarten

Unser nächster Hardware-Schwerpunkt stellt die neuen Soundkarten vor. Wir vergleichen alle Modelle, geben Treibertips und testen, welche aktuellen Spiele mit welcher Karte am besten klingen.



Tips & Tricks

Neben Horden von Cheat-Codes und Kurztips finden Sie unter anderem umfangreiche Lösungen zu **Siedler 3, Half-Life, Populous 3** und **Rise of Rome**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.